

Basic Visual Components (Bruce Block) dalam Film Kain

Muhammad Hamdanu Syakirin

muhammaddansy@gmail.com

Institusi Seni Indonesia Padangpanjang

ABSTRAK: Penataan *basic visual components* memiliki pengaruh besar dalam menggambarkan *moods, emotions, dan ideas* pada film *Kain* (2009) karya Kristof Hoornaert. Penelitian ini menunjukkan korelasi penataan *basic visual compenents* terhadap intensitas cerita, menggunakan metode kualitatif dengan landasan teori *basic visual components* oleh Bruce Block. Hasil dari penelitian ini membuktikan film *Kain* mampu mengomunikasikan *moods, emotions dan ideas*, melalui penataan *basic visual components* khususnya pada elemen *line* dan *shape* dalam menyelaraskan intensitas visual dengan intensitas dramatik pada cerita, sehingga pesan dapat tersampaikan secara optimal, walau tanpa didampingi elemen suara khusus. Penelitian ini juga memberikan kontribusi mengenai pemahaman terhadap *basic visual components*, dalam menyampaikan pesan menggunakan bahasa visual.

Kata kunci: Film, *Basic Visual Component*, Visual

ABSTRACT: *The arrangement of basic visual components has a great influence in describing moods, emotions, and ideas in the movie Kain (2009) by Kristof Hoornaert. This research shows the correlation of the arrangement of basic visual components to the intensity of the story, using qualitative methods based on the theory of basic visual components by Bruce Block. The result of this research proves that Kain is able to communicate moods, emotions and ideas, through the arrangement of basic visual components, especially in line and shape elements in harmonizing visual intensity with dramatic intensity in the story, so that the message can be conveyed optimally even without the accompaniment of special sound elements. This research also contributes to the understanding of basic visual components, in conveying messages using visual language.*

Keywords: Film, *Basic Visual Component*, Visual

Pendahuluan

Film menjadi media seni yang cukup dekat dan diminati oleh masyarakat pada saat ini, karena film memiliki keunggulan bercerita melalui media audiovisual. Film bercerita melalui visual serta didukung oleh audio yang dapat didengar sehingga hal ini akan memberikan pengalaman yang berbeda baik secara inderawi dan juga psikis jika dibandingkan dengan media yang cuma bisa dilihat ataupun yang hanya bisa didengar saja. Asri menjelaskan, film menjadi salah satu media yang ampuh dalam menyampaikan suatu pesan kepada masyarakat karena bentuk audio-visualnya, film mampu bercerita dalam waktu singkat dan membuat penonton seakan akan dapat menembus ruang dan waktu (Asri, 2023).

Visual atau gambar merupakan aspek utama dari sebuah film, sejalan dengan sejarah film dunia yang dimulai dari era film bisu, pada era itu film hanya menampilkan rangkaian gambar tanpa suara, namun gambar tetap dapat menyampaikan sebuah cerita, dari hal itu dapat ditarik sebuah kesimpulan bahwa gambar memiliki kemampuan untuk menyampaikan suasana hati, emosi, dan juga ide dari seorang sineas walau tanpa didampingi oleh suara. Sifat visual dianggap dekat dengan minat penonton atau masyarakat karena terasa lebih mudah "melihat" daripada "membaca" (Alibasyah, 2021).

Visual pada film dibentuk melalui unsur sinematik, hal ini bersifat teknis yang menentukan seperti apa film akan terlihat dan disajikan kepada penontonnya. Unsur Sinematik dalam sebuah film dibangun oleh beberapa aspek, sebagaimana yang dituturkan oleh Pratista (Himawan Pratista, 2017: 24) tentang unsur sinematik ialah:

"Unsur Sinematik merupakan aspek teknis dalam produksi sebuah film yang memiliki empat aspek diantaranya *Mise-en-scene*, sinematografi, editing dan suara. *Mise-en-scene* adalah segala hal yang berada di depan kamera, meliputi setting atau latar, tata cahaya, kostum (*make-up*), serta pemain. Sinematografi adalah perlakuan terhadap kamera dan filmnya, serta hubungan kamera dengan obyek yang diambil. *Editing* adalah transisi sebuah gambar (*shot*) ke gambar (*shot*) lainnya. Suara merupakan segala hal yang dapat kita tangkap melalui indera pendengaran. Seluruh unsur sinematik tersebut saling berkesinambungan membentuk satu kesatuan film yang utuh".

Penggambaran visual yang terbentuk oleh unsur sinematik ini digunakan sebagai sarana komunikasi kepada penonton melalui *shot*. *Shot* memuat gambar yang memiliki kemampuan berbahasa tersendiri yang dikenal dengan bahasa visual (*visual language*). Bahasa visual

menjadi hal utama yang tidak dapat dipisahkan, karena secara mendasar film adalah karya seni yang dinikmati dengan cara dipertontonkan.

Setiap visual yang digunakan pada film memiliki struktur yang membentuk pesan, struktur ini dikenal dengan istilah *visual structure* (struktur gambar). Brodwell (2017), makna film dibagi menjadi 4 tipe, salah satunya, makna film dapat terlihat dengan jelas melalui visual. *Visual structure* dibangun melalui komponen gambar yang bersifat primordial (paling dasar) dan diistilahkan sebagai *basic visual components* (komponen dasar visual). Dalam bukunya *The Visual Story* yang diterbitkan oleh Elsevier Inc, Bruce Block mendefinisikan *basic visual components* sebagai berikut.

"The basic visual components are space, line, shape, tone, color, movement, and rhythm. These visual components are found in every moving or still picture we see. Actors, locations, props, costumes, and scenery are made of these visual components. A visual component communicates moods, emotions, ideas, and most importantly, gives visual structure to the pictures" (Block, 2008: 2).

"Komponen dasar visual adalah ruang, garis, bentuk, nada, warna, gerak, dan ritme. Komponen visual ini terdapat pada setiap gambar bergerak atau gambar diam yang kita lihat. Aktor, lokasi, alat peraga, kostum, dan pemandangan dibuat dari komponen visual ini. Komponen visual mengkomunikasikan suasana hati, emosi, ide, dan yang terpenting, memberikan struktur visual pada gambar" (Block, 2008: 2).

Block menyampaikan komponen dasar visual pada gambar mampu mengomunikasikan *Mood* (suasana hati), emosi, ide dan hal penting lainnya yang ada pada sebuah film yang juga membangun struktur dari gambar. Pemahaman terhadap *basic visual components* menjadi aspek yang krusial dalam memahami aspek visual pada sebuah film, karena film akan menyampaikan cerita serta muatan emosinya melalui sebuah rangkaian gambar.

Film *Kain* (2009) karya sutradara Kristof Hoornaert membawa sebuah cerita tentang perubahan emosi seseorang yang cepat namun membawa kerugian yang besar setelahnya. Perihal emosi sering sekali membawa dampak buruk bagi seseorang apabila tidak bisa dikontrol dengan baik, inilah salah satu hal yang coba diceritakan melalui film pendek *Kain*.

Film pendek ini tayang di berbagai festival bergengsi, mulai dari Berlin International Film Festival di tahun 2009 hingga Jakarta International Film Festival pada

tahun 2010. Menariknya Film *Kain* dibawakan dengan tidak menggunakan dialog dalam menyampaikan sebuah ceritanya. Setiap *shot* mampu menjelaskan cerita yang ingin disampaikan, ritme (*pace*) yang lambat pada film ini mampu mendukung cerita secara maksimal. Ketidakhadiran dialog dan musik pengiring tidak menurunkan kualitas informasi mengenai emosi serta suasana hati yang dirasakan oleh karakternya, hal itu diwakili melalui penyusunan *basic visual components* yang cukup efektif sehingga cerita pada film ini tetap dapat disampaikan dengan baik.

Basic visual components yang ditata pada film *Kain* mampu menghadirkan sebuah komunikasi yang baik kepada penontonya, gagasan dari film ini mampu disampaikan ke berbagai negara melalui serangkaian festival yang diikutinya, menariknya penonton dapat ikut merasakan pesan dan emosi yang dihadirkan, walaupun film ini ditayangkan di tempat yang berbeda dan jauh dari budaya dimana film ini diproduksi. Artinya bahasa visual yang dihadirkan melalui penataan *basic visual components* yang efektif dan representatif mampu melewati batas perbedaan bahasa verbal, yang biasanya bahasa verbal ini dimuat pada dialog maupun subtitle yang sudah diterjemahkan ketika sebuah film diputarkan di negara yang berbeda.

Analisa yang meliputi klasifikasi serta pemaknaan terhadap pengomunikasian *moods*, *emotions*, dan *ideas* melalui penataan *basic visual component* sebagai pembentuk struktur visual pada film ini akan menjadi fokus penelitian penulis yang ditinjau melalui aspek *space* (ruang), *line* (garis), *shape* (bentuk), *tone* (kecerahan), *color* (warna), *movement* (pergerakan), dan *rhythm* (ritme). Hasil dari analisa ini akan mengetahui bagaimana penataan *basic visual components* dapat menyampaikan *moods*, *emotions* dan *ideas* pada film *Kain*.

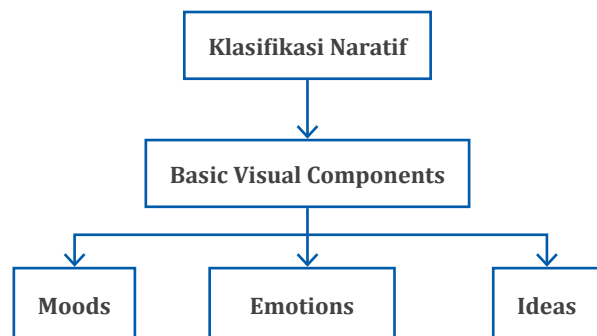
Metodologi dan Kajian Teoritis

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif, mengkaji perspektif partisipan dengan berbagai macam strategi yang bersifat interaktif seperti observasi langsung, observasi partisipatif, wawancara mendalam, dokumen-dokumen, teknik-teknik pelengkap. Penelitian kualitatif memiliki dua tujuan utama yaitu untuk menggambarkan dan mengungkapkan (*to describe and explore*) dan tujuan yang kedua yaitu menggambarkan dan menjelaskan (*to describe and explain*) (Siyoto dan Sodik 2015:14). Metode ini digunakan karena objek penelitian lebih cocok diteliti dengan metode kualitatif (Sugiyono, 2013) yang menjelaskan, dalam teknik pengumpulan data metode kualitatif, pertama dengan teknik pengumpulan data dengan observasi atau pengamatan pada objek penelitian,

yang mana penelitian ini dilakukan pada hasil pemaknaan dari data yang tampak pada objek penelitian dalam hal ini film *Kain*. Kedua, Wawancara, Sugioyono menjelaskan wawancara merupakan pertemuan antara dua orang untuk bertukar informasi dan ide melalui tanya jawab sehingga dapat dikonstruksi makna dalam suatu topik tertentu, wawancara dilakukan dengan pengkarya mengenai setiap tujuan visual yang digambarkan dalam film (Sugiyono, 2013). ketiga, pengumpulan data yang dilakukan dengan dokumen dan literatur yang berhubungan dengan topik tertentu, penelitian ini melakukan pengumpulan setiap data seperti mengunduh film *Kain*, buku mengenai *basic visual component* maupun artikel terkait (Sugiyono, 2013).

Hasil dan Pembahasan

Untuk mengetahui bagaimana penataan *basic visual components* dapat menggambarkan *moods*, *emotions* dan *ideas* pada film *Kain*, peneliti terlebih dahulu melakukan klasifikasi naratif untuk membagi cerita ke dalam beberapa tahapan. Analisa kemudian dilanjutkan dengan memilih *shot* yang dapat mewakili tahapan-tahapan penceritaan. Struktur visual pada *shot* yang terpilih kemudian akan diuraikan dan dilihat melalui penataan dari setiap elemen visualnya.



Gambar 1. Pola analisa
(Sumber: Muhammad Hamdanu Syakirin, 2023)

A. Klasifikasi Naratif

Naratif pada film merupakan sebuah teks yang dipandang sebagai serangkaian peristiwa yang disusun untuk membentuk sebuah jalan cerita (Darajat & Badruzzaman, 2020). Penceritaan pada film *Kain* dibuat tidak menggunakan struktur penceritaan konvensional secara baku, seperti pembabakan eksposisi, konflik, dan juga resolusi. Hal ini disampaikan oleh sutradara sekaligus penulisnya dalam wawancara melalui *email* pribadinya pada tanggal 09 Januari 2023.

"It is very simple: nature, a cruel event, nature, guilt, suffering, wandering alone through the forest, washing

the blood, suicide?, nature, awakening. I wanted my film to be very simple in terms of plot, so the viewer can feel his way through. I want to avoid psychology and rationalization. Because it makes things more specific. Then it is not about humanity anymore, it is about this specific person with this specific problem. My only goal is to contemplate. So besides camera work, editing, sound, also the structure is in service of this: chronological."

"Sederhana sekali: alam, peristiwa kejam, alam, rasa bersalah, penderitaan, mengembara sendirian di hutan, mencuci darah, bunuh diri, alam, kebangkitan. Saya ingin film saya memiliki alur cerita yang sangat sederhana, sehingga penonton dapat merasakan jalannya sendiri. Saya ingin menghindari psikologi dan rasionalisasi. Karena itu membuat segalanya lebih spesifik. Maka ini bukan lagi tentang kemanusiaan, ini tentang orang tertentu yang memiliki masalah khusus ini. Satu-satunya tujuan saya adalah merenung. Jadi selain kerja kamera, pengeditan, suara, strukturnya juga berfungsi: kronologis."

Kristof ingin filmnya terasa sederhana dan menginginkan penonton ikut berkontemplasi, sehingga ia menghadirkan ceritanya agar mudah dipahami secara kronologis atau runut dengan didukung melalui aspek sinematik.

Peneliti membagi cerita berdasarkan tahapan yang menjadi garis besar cerita dari film ini, yaitu pengenalan tokoh dan masalah, permasalahan, dan akhir cerita. tahapan ini dapat dilihat pada setiap peristiwa yang terjadi didalam film, seperti urutan kronologis berawal dari keseimbangan kemudian menjadi gangguan dan keseimbangan akhir atau disimpulkan menjadi alur awal, tengah, akhir (Aulia, 2020). Pembagian ini dilakukan pada tahap awal untuk memudahkan analisa terhadap *basic visual components*, sekaligus memudahkan peneliti dalam mengidentifikasi *moods*, *emotions* dan *ideas* pada film ini. Setelah cerita pada film diklasifikasi, kemudian akan diambil *sample* gambar yang bisa mewakili *shot* berdasarkan perbedaan struktur visual sesuai dengan progresi pada cerita sehingga dapat dilihat pola penggambaran *moods*, *emotions* dan *ideas* melalui penataan *basic visual components*.

1. Pengenalan tokoh dan masalah (awal)

Awal cerita dimulai ketika seorang pemuda berbaju coklat (Kevin Plet) melakukan penyerangan secara tiba-tiba kepada seorang pria berbaju biru tua (Bart Desloovere). Perkelahian merekapun terjadi hingga salah satunya mati. Pembunuhan yang telah dilakukan oleh protagonis membuatnya merasa menyesal, kemudian mendorong dirinya untuk menyembunyikan perbuatan yang telah

dilakukannya dengan membawa mayat ke dalam hutan agar tidak terlihat dan diketahui oleh orang lain. Tahapan ini dimulai dari menit 00 detik ke 24 hingga menit ke 06 detik ke 09.

Struktur visual pada tahap ini akan dianalisa melalui *shot* perkelahian antara dua pemuda, pada *shot* ini terlihat barisan pepohonan di latar belakang, dengan pergerakan pemain yang sedang berkelahi, namun tidak ada pergerakan kamera. *Shot* diambil dari jarak yang cukup jauh sehingga dapat memperlihatkan keadaan di sekitar pemain. Adegan ini ditampilkan menggunakan *objective shot* karena tidak mewakili arah pandang dari pemain manapun. *Objective camera Angle* adalah garis titik pandang penonton yang menyaksikan peristiwa melalui mata pengamat yang tersembunyi, seperti seseorang yang mencuri pandang, seperti seseorang yang mencuri pandang (Joseph V. Mascelli, 2010).



TC 00:02:20



TC 00:02:22



TC 00:02:35

Gambar 2. Screen capture shot perkelahian
(Sumber: <https://vimeo.com/10821657>)

Frame pada TC 00:02:22 dipilih sebagai *sample* analisa karena dapat mewakili *shot* perkelahian, dapat memperlihatkan *background* lebih jelas karena pergerakan objek belum menutupi bentuk pohon yang menghasilkan garis diagonal.

2. Permasalahan (pertengahan)

Tahapan menghadirkan intensitas permasalahan

yang semakin meningkat dibandingkan tahapan sebelumnya. Konflik dalam cerita bisa bersifat eksternal dan internal. Menurut Block (2008:224) konflik internal melibatkan permasalahan emosional (pergulatan batin) sedangkan konflik eksternal melibatkan situasi fisik. Konflik pada film ini dimulai pada awal cerita dengan perkelahian. Namun itu adalah konflik kecil sebagai informasi pembuka, dimulai ketika protagonis mulai kesusahan membawa jasad ke dalam hutan, beberapa kali protagonis terjatuh di tengah perjalanannya sebelum dia berhasil menyembunyikan jasad itu di dalam semak. Permasalahan tidak berhenti walaupun ia telah berhasil menyembunyikan jasad yang dibawanya, namun permasalahan berlanjut menjadi konflik internal ketika rasa bersalah pada dirinya semakin membesar.

Tahapan permasalahan pada film ini dimulai dari menit 06 detik ke 10 sampai menit 12 detik ke 17. Struktur visual pada tahapan ini juga mulai mengalami perubahan terutama pada garis dan bentuk. Hal ini mewakili perubahan emosi sesuai dengan keadaan emosional karakter, penggambaran perubahan emosi dapat dilihat melalui penataan *basic visual components* yang semakin variatif pada beberapa elemen. Penggambaran ini dapat dilihat pada shot menelusuri hutan.



TC 00:09:12



TC 00:09:25



TC 00:09:39

Gambar 3. Screen capture shot menelusuri hutan (follow)
Sumber: Vimeo.com

Shot ketika pemain sedang menelusuri hutan menggunakan pergerakan kamera *follow*, pergerakan kamera dengan gerakan kamera yang mengikuti objek (Rahmadani, 2020). *Shot* ini akan dianalisa melalui *frame* pada TC 00:09:25. *Frame* ini memperlihatkan kontras pada elemen visual yang lebih banyak dibandingkan *frame* sebelumnya ataupun sesudahnya. Kekontrasan ini menggambarkan kondisi emosional dari karakter. Melalui *frame* ini informasi terkait *moods*, *emotions* dan *ideas* akan lebih mudah dibaca.

3. Akhir cerita

Tahapan ini memberikan informasi mengenai penyelesaian dari konflik yang telah terjadi. Menyelesaikan permasalahan atau bisa juga memberikan akibat/ganjaran dari perbuatan karakter pada tahapan sebelumnya. Resolusi pada film ini dimulai pada saat karakter utama mulai berjalan di atas bukit menjauh dari danau. Tahapan resolusi ini dimulai pada menit 12 detik ke 17 sampai menit 14 detik ke 52, Intensitas visual pada tahapan ini akan menjadi lebih rendah apabila dibandingkan dengan intensitas visual pada *shot-shot* di tahapan sebelumnya, hal itu dapat dilihat salah satunya dari perubahan bentuk garis yang tidak lagi mendominasi dan beragam pada shot berjalan di bukit.



TC 00:12:17



TC 00:12:27



TC 00:12:37








Gambar 4. Screen capture shot berjalan di bukit
(Sumber: <https://vimeo.com/10821657>)

Shot ini menunjukkan karakter sedang berjalan di bukit yang kering dan tidak begitu subur. Shot ini akan dianalisa melalui Frame pada TC 00:12:27. Frame ini dipilih karena menunjukkan keadaan objek lebih jelas sehingga dapat mewakili shot. Tidak banyak perubahan yang terjadi pada shot ini karena pergerakan hanya berasal dari pemain saja.

B. Basic Visual Components

Shot dalam film selalu memiliki struktur, yang biasa dikenal dengan struktur visual. Hal ini terdiri dari aspek dasar penyusun gambar yaitu space, line, shape, tone, color, movement dan rhytm. Melalui struktur visual ini peneliti dapat melihat pola penggambaran yang digunakan pada setiap shot untuk memvisualisasikan mood, emotions, dan ideas di film *Kain*. *Basic visual components* pada film ini akan dianalisa dan diuraikan berdasarkan frame. Frame dipilih dari shot yang mewakili tahapan penceritaan awal, pertengahan dan akhir. Informasi space, line, shape, tone, color, movement dan rhytm akan diidentifikasi dan dijabarkan sesuai dengan teori *basic visual components* dari Bruce Block. Analisa dilakukan melalui frame terpilih kemudian penataan dari elemen visual akan dimaknai dan diartikan korelasinya dengan penyampaian moods, emotions dan ideas.

1. Pengenalan tokoh dan masalah (awal)

No	B.V.C	Type	Diagram
1.	Space	- Deep Space	
		- Grid Surface	
2.	Line and Shape	- Vertical - Horizontal - Diagonal Shape: -rectangle -triangle	
3.	Tone	Coincedence	
4.	Color	Analogous	
5.	Movement	Object Movement: - Left (mid speed) Cam movement: - Still	
6.	Rhythm	Fast, Irregular Rhythm	

Shot perkelahian (TC 00:02:22)
Durasi shot: TC 00:02:20–00:02:35 (15 detik)



Gambar 5. Shot perkelahian
(Sumber: Muhammad Hamdanu Syakirin, 2023)

Space (ruang) di gambar ini termasuk kategori *Deep Space*, karena terdapat bidang longitudinal (membujur) dilihat dari ukuran pohon yang semakin mengecil. *Surface* (permukaan) dari gambar ini termasuk ke dalam kategori *grid surface*, dimana garis kisi terbentuk melalui garis vertikal dan diagonal. Terdapat 2 jenis *line and shape* pada gambar ini, garis vertikal dan diagonal yang kemudian dilihat menjadi bentuk persegi panjang dan segitiga. *Tone* di *shot* ini menggunakan tipe *coincidence* dimana objek terlihat jelas dengan kecerahan merata dan cukup. *Color* menggunakan *pallette analogous*, mengambil warna yang berdekatan pada cakram warna. *Movement* pada subjek bergerak ke arah kiri. *Rhythm* pada gambar ini bisa disebut cepat karena adanya perbedaan komponen visual seperti garis dan bentuk yang membentuk pola irregular atau tidak teratur.

Moods:

Mood (suasana hati) dalam film adalah suatu kesan perasaan yang dihasilkan oleh unsur sinematik dan naratif untuk mempengaruhi perasaan subjektif penontonnya, perasaan ini dihadirkan agar penonton mampu masuk ke dalam cerita dan juga mendapatkan kesan yang dihadirkan melalui film. Hal ini seperti yang dijelaskan oleh Yanaayuri, *mood* terbentuk dari visual film menjadi salah satu penguat konflik dalam cerita, yang mana dapat membuat penonton mampu menangkap dan ikut merasakan berbagai permasalahan yang dihadirkan dalam suatu *frame* cerita (Yanaayuri dan I Putu, 2022). Pada awal film yang diwakili oleh *shot* perkelahian (TC 00:02:22), adegan diawali dengan perkelahian antara dua orang hingga mengakibatkan salah satu diantara mereka terbunuh, adegan ini memberikan suasana ketegangan melalui perkelahian itu.

Tahap pengenalan tokoh dan permasalahan ini memberikan sebuah kesan tidak menyenangkan yaitu rasa marah, yang dirasakan oleh karakter utama. Kehadiran kesan ini disampaikan melalui struktur visual, dapat dilihat terutama pada penataan garis,

dimana pada *shot* ini memuat ketegangan pada adegan perkelahian, dan digambarkan melalui garis-garis vertikal yang terbentuk oleh deretan pohon di latar belakang.

Struktur visual dengan pola-pola tersebut selanjutnya akan dikenali sebagai pembawa kesan perasaan yang serupa, dimana bila suasana menegang akan ditandai dengan jumlah garis yang banyak. pengenalan ini akan memberikan pengertian atau penggambaran dan memberi karakteristik dari elemen visual terhadap naratif dari awal hingga akhir cerita, hal ini sesuai dengan pernyataan Bruce Block sebagai berikut.

“The visual exposition can set up the visual structure for all the basic visual components. Any visual component can be assigned to almost any emotion, mood, situation, or character trait. Define the meaning of a visual component in the exposition in the same way that the exposition defines the personality of characters, situations, and locations in any story” (Block, 2008:234).

“Eksposisi visual dapat membangun struktur visual pada semua komponen dasar visual. Komponen visual apa pun dapat dikaitkan dengan hampir semua emosi, suasana hati, situasi, atau sifat karakter. Mendefinisikan arti dari sebuah komponen visual dalam eksposisi sama halnya seperti mendefinisikan kepribadian karakter, situasi, dan lokasi melalui eksposisi cerita” (Block, 2008:234).

Emotions:

Emosi sering kali ditemukan pada karya seni yang mana kehadirannya menuai kontroversi (memancing amarah, mengusik keyakinan dan lain sebagainya), namun tidak sedikit juga membuat terharu atau merasa damai (Indrajaya, 2022). Salah satunya pada film, visual menjadi bentuk yang tampak untuk dapat membangkitkan emosi penonton dengan struktur naratif yang disajikan melalui *mise en scene* dan penggabungan susunan *shot*.

Film *Kain*, marah merupakan emosi yang terlihat pada tahap awal, dimulai dari perkelahian antara dua orang yang saling memukul, amarah semakin membesar sehingga menimbulkan dorongan untuk membunuh. (TC 00:02:22) pada *shot* ini emosi marah diperkenalkan dalam struktur visual melalui garis-garis vertikal yang terbentuk melalui deretan pohon di latar belakang, secara umum garis lurus memiliki karakteristik emosi yang salah satunya agresif, hal ini sesuai dengan pernyataan Block, *“Generally speaking,*

a straight line is associated with these characteristics: direct, aggressive, bland, honest, industrial, ordered, strong, unnatural, adult, and rigid” (Block 2008:106). Kemudian *shot* ini juga menampilkan perbedaan garis, yaitu adanya garis *vertical, horizontal* dan juga diagonal. *“The greater the contrast in a visual component, the more the visual intensity or dynamic increases. The greater the affinity in a visual component, the more the visual intensity or dynamic decreases”* (Block, 2008: 11). Menurut Block, perbedaan elemen visual yang dihasilkan pada sebuah *shot* akan mempengaruhi intensitas gambar, semakin banyak perbedaan maka intensitas visual akan bertambah dan gambar menjadi lebih dinamis begitu juga sebaliknya. Selain meningkatkan intensitas visual, adanya garis berbeda-beda dan tidak beraturan ini menjadikan *shot* beritme cepat, *“As the number of lines increases, the visual rhythm gets faster. If the lines are uneven, it’s probably an irregular rhythm”* (Block, 216:2008). Ritme yang cepat dan tidak beraturan ini juga dapat diartikan sebagai penggambaran emosi yang menyertai tokoh dalam cerita.

Ideas:

ideas atau gagasan film tersebut acuan dalam menyusun *visual component*. Pada Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) ide diartikan sebagai rancangan yang tersusun di dalam gagasan. Penciptaan ide merupakan konsep pemikiran yang diwujudkan dalam bentuk film. Gagasan ini dibangun dalam bentuk jalan cerita. Informasi dari suasana hati dan emosi tidak disampaikan secara gamblang melalui *shot* dekat untuk menunjukkan ekspresi wajah, namun hal ini coba disampaikan melalui penataan yang cukup terlihat dominan pada garis-garis vertikal yang secara umum mengomunikasikan sebuah sifat agresif. Garis-garis vertikal terlihat tumpang tindih membentuk persegi serta segitiga, kehadiran bentuk berbeda menciptakan ritme yang cepat serta meningkatkan intensitas visual. Kesan pada rangkaian gambar di bagian awal ini mengomunikasikan sebuah emosi yang tidak terkontrol melalui tatanan garis dan juga bentuk vertikal dari set, intensitas visual juga ditambahkan melalui pergerakan objek sehingga menciptakan ritme yang cukup cepat sebagai manifestasi dari emosi karakter saat itu.

Keinginan sutradara mengajak penonton ikut berkontemplasi, dengan penggunaan *tone* tipe *coindence* yang mana tingkat kecerahan relatif merata sehingga dapat menunjukkan bentuk objek secara jelas tanpa adanya bayangan yang disengaja menutupi objek, pada keseluruhan *shot* memberikan

penonton kejelasan informasi mengenai objek-objek yang ada pada *mise en scene*. Didukung juga dengan pengambilan gambar yang berjarak dari pemain dan menggunakan *shot* objektif atau *shot* yang tidak mewakili arah pandang pemain manapun, sehingga melalui *shot* yang bersifat objektif dan menghindari pergantian *shot* subjektif, emosional penonton dapat dilibatkan dengan halus, hal ini sesuai dengan pernyataan Mascelli (2010:11) dalam bukunya *The Five C's of Cinematography* yang diterjemahkan oleh Misbach Yusa Biran, Penonton dibikin kaget ketika tiba-tiba berpindah dari pengamat yang tak tampak di luar gambar (melihat kepada pemain yang seolah tidak menyadari kehadiran kamera), kepada peserta dalam gambar (berhubungan langsung dengan para pemain). Penonton ingin terlibat secara emosional dalam cerita, tapi ia mendapatkan kejutan yang mengecewakan karena diminta terlibat aktif dengan para pemain. Melalui jarak dan objektif *shot* serta keterlihatan yang jelas pada objek, penonton memiliki ruangnya sendiri untuk merenungkan dan melihat keadaan atau peristiwa dengan mengaitkan konteks keadaan dunia saat ini seperti yang disampaikan oleh Kristof pada wawancara pada tanggal 09 Januari 2024:

"The camera is at a distance showing the cruelty of these two people fighting there in the forest. There is no explanation why one attacks the other. So what you get is contemplation instead of psychology. I create images by observing the world. Looking at things from a distance. Not thinking about the why, but by looking at the world from a distance suddenly things become more visible. The world represents itself through images, we just have to distance ourselves a little bit and take our time to observe in order to see these images."

"Kamera dari kejauhan menunjukkan kekejaman dua orang yang berkelahi di hutan. Tidak ada penjelasan mengapa yang satu menyerang yang lain. Jadi yang Anda dapatkan adalah kontemplasi alih-alih psikologi. Saya membuat gambar dengan mengamati dunia. Melihat sesuatu dari kejauhan. Bukan memikirkan alasannya, tapi dengan melihat dunia dari kejauhan tiba-tiba segalanya menjadi lebih terlihat. Dunia merepresentasikan dirinya melalui gambar, kita hanya perlu menjauhkan diri sedikit dan meluangkan waktu untuk mengamati agar dapat melihat gambar tersebut."

Melalui Gambar kesan beserta informasi dapat tersampaikan dengan baik. Hal ini juga didukung dengan penataan *basic visual components* yang cukup

mendukung dalam menyampaikan maksud dan juga tujuan dari sineas. Penataan yang mendukung mampu menyampaikan *mood* dan *emotions* dari cerita dan dapat tersampaikan kepada penonton melalui *shot-shot* yang dihadirkan.

2. Permasalahan (tengah)

Shot menelusuri hutan (TC 00:09:25)

Durasi shot: TC 00:09:12 – 00:09:39
(17 detik)



No	B.V.C	Type	Diagram
1.	Space	- Deep Space	
		- Odd Surface	
2.	Line and Shape	- Vertical - Diagonal - Circular Shape: - Rectangle - Circle - Triangle	
3.	Line	Concordance	
4.	Color	Analogous	
5.	Movement	Object Movement: - Diagonal Cam movement: - Follow track in, long distance Speed: Middle	
6.	Rayon	Fast, Irregular Rayon	

Gambar 6. Shot menelusuri hutan (TC 00:09:25)
(Sumber: Muhammad Hamdanu Syakirin, 2023)

Space (ruang) pada gambar di atas termasuk ke dalam kategori *deep space*, dilihat dari pergerakan objek dan juga deretan pohon yang menunjukkan

ilusi kedalaman. Gambar ini termasuk kategori *grid surface* jika dilihat dari pembagian garis yang memotong gambar. *Line and shape* pada gambar ini disusun oleh bentuk pohon dan juga ranting, dimana hal itu memperlihatkan sebuah garis vertikal, diagonal dan hingga lengkung. dari garis ini menghasilkan bidang persegi panjang, segitiga dan juga lingkaran. *Tone* pada gambar ini menggunakan tipe *coincidence* untuk memperlihatkan objek dan subjek secara jelas. *Color* menggunakan *palette analogous*, yaitu menggunakan warna-warna saling berdekatan satu sama lain. *Movement* (pergerakan) objek diciptakan melalui pergerakan kamera yang mengikuti subjek. *Rhythm* pada gambar cepat, intensitas visual ditingkatkan dengan adanya perbedaan bentuk garis, ilusi kedalaman dan pergerakan objek yang menciptakan pola *irregular*.

Moods:

Pada tahap permasalahan *mood* (suasana hati) pada tahap sebelumnya meningkat menjadi semakin suram dengan dipenuhi perasaan gelisah. Hal itu mengalami peningkatan pada *shot* (TC 00:09:25) ketika tokoh utama berjalan sendirian di tengah hutan, kamera mengikuti pergerakan tokoh utama dalam durasi yang cukup lama, dan hanya menampakkan bagian belakang dari pemainnya, pada *shot* ini sutradara tetap mempertahankan jarak untuk penontonnya dengan tidak menampilkan wajah dari tokohnya. Suasana hening namun penuh dengan perasaan gelisah ini diutarakan melalui peningkatan intensitas visual.

Dinamika emosional atau perasaan yang meningkat ini digambarkan melalui *shot* dengan intensitas visual tinggi, sehingga suasana film dapat dirasakan. Pada *shot* ini penggambaran juga tetap mempertahankan jarak dengan penontonnya. Kesan ini dihadirkan untuk mengajak penonton merasakan dan memikirkan apa yang diinginkannya, hal ini juga disampaikan oleh Kristof pada wawancara pada tanggal 09 Januari 2024.

“The viewer is free to feel and think what he wants about it. That is the essence of creative work. What Kain expresses is something about our human condition, about human violence, about guilt, suffering, awakening,... this in a raw setting of nature. Kain reflects on our human condition.”

“Penonton bebas merasakan dan memikirkan apa yang diinginkannya. Itulah inti dari karya kreatif. Apa yang Kain ungkapkan adalah sesuatu tentang kondisi kemanusiaan kita, tentang kekerasan manusia, tentang rasa bersalah, penderitaan,

kebangkitan,... ini dalam latar alam yang mentah. Kain merefleksikan kondisi kemanusiaan kita.”

Emotions:

Intensitas emosi cemas dan rasa bersalah semakin meningkat seiring berjalannya cerita. Konflik tidak lagi terjadi secara fisik namun berubah menjadi konflik pergulatan batin. Tekanan emosional dapat dihilangkan jika masalah “penyebab” ketegangan tersebut dihilangkan. Selama masalah tersebut masih ada, biasanya tidak banyak yang dapat dilakukan untuk menghilangkan perasaan-perasaan yang menyertainya. Karena yang disebut lebih dahulu diduga sebagai penyebab dari yang belakangan, secara logis dapat dikatakan bahwa penghilangan masalah selalu dapat menghilangkan kesukaran (Sobur, 2003:352). Dapat kita simpulkan rasa kecemasan yang semakin membesar diakibatkan tokoh merasa bersalah akibat perbuatan sebelumnya. Hal tersebut digambarkan melalui *shot* menelusuri hutan (TC 00:09:25), dengan adanya pergerakan kamera dan pergerakan objek, gambar menjadi lebih dinamis sekaligus menghadirkan banyak garis *vertical*, *horizontal* dan juga *diagonal* kemudian dari garis-garis itu menghasilkan berbagai bentuk. Perbedaan bentuk pada gambar terlihat semakin banyak sehingga hal ini meningkatkan intensitas visual.

Ideas:

Kesan tingkat ketidakstabilan emosi yang tinggi dikomunikasikan melalui ritme gambar yang cepat. Gejolak emosi yang tidak teratur pada tokoh utama disampaikan melalui penataan *basic visual components*, dimana hal ini dilakukan secara konsisten dari awal film. Penonton juga diberi jarak untuk tidak terlalu masuk ke dalam pertikaian batin protagonis melalui ketidakhadiran *shot* dengan jarak dekat atau *close up*, dengan jarak ini penonton ada pada titik “hanya melihat” tidak terlibat dengan aksi namun tetap dapat bersimpati pada karakter. Penonton bisa menjadikan film ini sebagai media katarsis dengan kesan “berjaraknya” untuk melakukan perenungan akan kondisi manusia saat ini. Latar hutan memberikan warna-warna yang selaras (*analogous*) dimana warna tersebut berhubungan dan tidak memberikan kesan bertolak belakang sehingga hal ini membantu memperkuat perasaan keheningan dan di sisi lain tetap dapat memberi kesan pergolakan melalui tatanan garis dan bentuk yang dihasilkan oleh deretan pohon serta ranting di latar belakang. Hutan dan tidak munculnya wajah pemain membantu memenuhi penyampaian gagasan sutradara dalam filmnya dan memperkuat keleluasan penonton untuk merasakan perasaannya

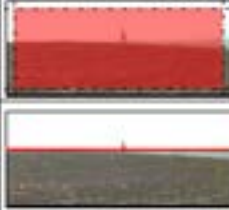
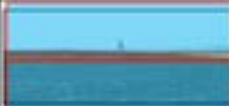
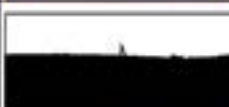

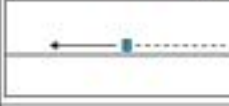

sendiri yang dipandu oleh elemen visual lain seperti garis dan bentuk.

"If I would have set in the city for example, I don't think it would have worked. Because then it again talks about something very specific: this city. Or you have to shoot it from very very far away and show no faces, so the city becomes more abstract. But nature, yes: it makes it much more universal: man in nature, with the elements, trees, earth, water, wind, grass, insects, fields,.... Man alone with himself and with what he has done. Only at the end there is a first sign of civilization. In order to get this civilization-sign to work, everything else must be stripped from civilization: man in his primal environment: nature."

"Kalau saya ambil contoh di kota, menurut saya itu tidak akan berhasil. Karena sekali lagi ini berbicara tentang sesuatu yang sangat spesifik: kota ini. Atau Anda harus memotretnya dari jarak yang sangat jauh dan tidak memperlihatkan wajah apa pun, sehingga kota menjadi lebih abstrak. Tapi alam, ya: membuatnya jauh lebih universal: manusia di alam, dengan unsur-unsurnya, pepohonan, tanah, air, angin, rumput, serangga, ladang,.... Manusia sendirian dengan dirinya sendiri dan dengan apa yang telah dilakukannya. Hanya pada akhirnya ada tanda pertama peradaban. Agar tanda peradaban ini bisa berfungsi, segala hal lainnya harus dilucuti dari peradaban: manusia dalam lingkungan aslinya: alam." Dikutip dari Wawancara via email dengan sutradara film *Kain*, Kristof Hoornaert pada tanggal 09 Januari 2024.

Struktur visual pada *shot* yang mewakili permasalahan ini ditata dengan intensitas visual yang tinggi, sehingga pola ini mengalami pengulangan yang sebelumnya ada pada *shot* di tahap awal. Pengulangan ini menjadikan identitas untuk struktur visual ketika menggambarkan tekanan emosional yang tinggi, digambarkan dengan ritme gambar yang cepat dan tidak beraturan (*irregular*). Pengulangan ini juga memberikan pengenalan kepada penonton, sehingga penonton akan menerima *shot* dengan intensitas visual tinggi sebagai penggambaran keadaan untuk kondisi tekanan emosional tinggi.

3. Akhir cerita

No	B.V.C	Type	Diagram
1.	Space	- Flat Space - Halves surface	
2.	Line and Shape	- Vertical Shape: - Rectangle	
3.	Tone	Coincidence	
4.	Color	Analogous	
5.	Movement	Object Movement: - Horizontal Cam movement: - Still	
6.	Rhythm	Slow, Regular	

Shot berjalan di bukit (TC 00:12:27)
Durasi shot: TC 00:12:17 – 00:12:37
(10 detik)



Gambar 7. Shot berjalan di bukit (TC 00:12:27)
(Sumber: Muhammad Hamdanu Syakirin, 2023)

Space (ruang) pada gambar di atas termasuk ke dalam kategori *flat space*, pada gambar ini tidak terdapat bidang *longitudinal* sehingga tidak ada ilusi kedalaman. *Halves surface* tercipta dari garis perpotongan antara langit dan dataran (*horizon*). *Line and shape* pada gambar ini hanya menggunakan garis *horizontal* dan membentuk bidang persegi panjang, *Tone* pada gambar ini menggunakan tipe kecerahan *coincidence* untuk memperlihatkan pemain dan latar secara jelas. *Color* menggunakan *pallette analogous*, yaitu menggunakan warna-warna saling berdekatan satu sama lain, seperti warna yang ada pada subjek, dataran dan langit. *Movement* (pergerakan) diciptakan melalui pergerakan subjek dari kanan ke kiri frame. *Rhythm* pada gambar

termasuk lambat, intensitas visual menurun karena kurangnya variasi dari bentuk dan garis kemudian gambar juga tidak memiliki kesan kedalaman, ritme pada gambar ini berpola *regular*.

Moods:

Mood (suasana hati) pada *shot* di tahap akhir menggambarkan sebuah perasaan keheningan atau hampa. (TC 00:12:27) *shot* ini memperlihatkan tokoh utama berjalan melintasi bukit yang sunyi dengan intensitas visual rendah, memperlihatkan garis *horizontal* dan latar kosong. Suasana yang disampaikan jauh lebih tenang jika dibandingkan tahap penceritaan sebelumnya, perubahan-perubahan ini tidak hanya fokus kepada perasaan karakter semata namun juga memperhatikan perasaan penonton, pergerakan lambat dari pemain dan durasi *shot* yang lama, menghantarkan kesan perenungan dan membawa penonton kepada pemikirannya sendiri, sebagaimana yang dikatakan oleh Kristof:

"The duration of the shots also gives time to the viewer to look, feel and think about what he sees. I want to activate the viewer, give the viewer time to reflect, to make up his own mind".

"Durasi pengambilan gambar juga memberikan waktu kepada penonton untuk melihat, merasakan dan berpikir tentang apa yang dilihatnya. Saya ingin melibatkan penonton, memberikan waktu kepada penonton untuk merenung, mengambil keputusan sendiri" dikutip dari wawancara pada tanggal 09 Januari 2024.

Emotions:

Gejolak emosi yang kuat sudah tidak ada, tingkat tekanan emosi pada tahap ini bisa dikatakan relatif rendah, gambar tidak lagi dihadirkan dengan banyak perbedaan bentuk sesuai kondisi emosi saat ini. Penyesalan dengan situasi hening dalam *shot* (TC 00:12:27) digambarkan secara sederhana dengan garis *horizontal* dan pergerakan objek yang lambat. Intensitas visual yang dihasilkan dari garis *horizontal* lebih kecil dibandingkan garis vertikal dan diagonal, hal ini disampaikan oleh Block, *"The diagonal line is the most intense, the vertical line is less intense, and the horizontal line is the least dynamic or intense line."* (Block, 2008:102). Hal ini juga didukung oleh Miscelli, "Garis-garis horizontal yang memanjang mengesankan senyap dan penuh ketenangan" (Miscelli, 2010:392). kemudian gambar dihadirkan dengan flat space dimana pada saat ini karakter terkesan memiliki keterbatasan gerak, hanya bisa

bergerak dari kanan ke kiri. Hal ini menambahkan kesan kondisi emosional karakter seakan dirinya terperangkap dan tidak bisa kemana-mana akibat rasa bersalah ataupun penyesalannya atas perbuatan kejam yang telah dilakukannya, penggambaran ini sesuai dengan pendapat Roy Thompson dan Christopher Bowen pada bukunya *Grammar of the Shot* ed 2:

"...Your character to appear in a flat space, like up against a wall - reflecting the story's subtext and psycho-logical meaning - she is trapped or she is not capable of moving in a dynamic direction at this point of the narrative" (Thompson, Bowen, 2009:61).

"...Karakter Anda muncul di ruang datar, seperti di dinding - mencerminkan subteks cerita dan makna psikologis - dia terjebak atau dia tidak mampu bergerak ke arah dinamis pada titik narasi itu" (Thompson, Bowen, 2009:61).

Ideas:

Akhir cerita ini memberikan penyelesaian cerita secara sederhana namun penuh akan makna, setelah melihat peristiwa kejam di awal cerita, gambar mewakili kegelisahan karakter utama kemudian mengajak penonton merenungkan mengenai perbuatan kejam ataupun mengenai kondisi kemanusiaan yang masih relevan hingga saat ini. Ritme gambar yang lambat di tahap akhir, dapat memperlihatkan karakter sedang mengalami perasaan "hampa", pada *shot* (TC 00:12:27) kehampaan dikomunikasikan melalui tidak adanya kontras antar elemen visual pada gambar, terutama dari bentuk maupun garis seperti gambar pada tahapan sebelumnya.

Film *Kain* dengan sederhana menyampaikan cerita hingga tersampainya perubahan emosi hanya dengan visual. Berdasarkan hasil penelitian pada klasifikasi naratif film *Kain* terbagi menjadi tiga bagian pembuka, permasalahan dan akhir cerita yang mana perubahan emosi karakter pada naratif dapat tergambar melalui visual dan intensitas visual yang berbeda dan terbentuk melalui struktur visual. Penggambaran *mood*, *emotion* dan *ideas* film yang terlihat dari garis-garis pada latar belakang, ruang (*space*) terhadap objek yang dijabarkan sesuai dengan teori *basic visual component*, melalui struktur visual yang terbangun ini dapat membantu penonton dalam merasakan dan menyusun dengan mudah perjalanan cerita film.

Simpulan

Film *Kain* merupakan film pendek yang mampu melewati batas-batas bahasa verbal melalui kekuatan bahasa visualnya, hal ini mampu dicapai melalui penataan *basic visual components*; *space* (ruang), *line* (garis), *shape* (bentuk), *tone* (kecerahan), *color* (warna), *movement* (pergerakan), dan *rhythm* (ritme) yang berhasil ditata untuk menyampaikan *moods*, *emotions* dan *ideas* dari sineasnya.

Penggambaran *mood* dan *emotions* pada film *Kain* dilakukan secara dominan melalui penataan bentuk *line* and *shape*, *shot* dengan intensitas ataupun penekanan emosional yang kuat digambarkan melalui garis-garis tidak beraturan dan beragam sehingga membentuk persegi panjang, segitiga dan lingkaran. Ketidakteraturan ini menghasilkan ritme gambar cepat dengan pola yang tidak beraturan (*irregular*), kemudian begitu juga sebaliknya, ketika tekanan emosional rendah maka ritme gambar diturunkan dengan mengurangi variasi dari *line* and *shape* sekaligus membentuk pola gambar yang lebih teratur (*regular*). Penyampaian *mood* dan *emotions* yang cukup representatif melalui penataan *basic visual components* juga memberi keberhasilan untuk menyampaikan ideas dari sineas, meliputi kesan atau pesan maupun sensasi tertentu.

Daftar Referensi

- Thompson, Roy dan Christopher Bowen. 2009. *Grammar of the Shot*. 2nd ed. Oxford: Elsevier.
- Siyoto, Sandu dan M. Ali Sodik. 2015. *Dasar Metodologi Penelitian*. Yogyakarta: Literasi Media Publishing.
- Pratista, Himawan. 2017. *Memahami Film*. Yogyakarta: Montase Press.
- Block, B., 2008. *The Visual Story: Creating The Visual Structure of Film, TV and Digital Media*. 2nd ed. Oxford: Elsevier.
- Joseph V. Mascelli A.S.C. 2010. *The Five"s of Cinematography (Angle-Kontinuitas-Editing-Close Up-Komposisi dalam Sinematografi)*, terj. H.M.Y. Biran. Jakarta: Fakultas Film dan Televisi IKJ.
- Sobur, Alex. 2016. *Psikologi Umum Edisi Revisi*. Bandung: Pustaka Setia.
- Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Indrajaya, Ferdinand. 2022. Kapasitas Tragedi dalam membangkitkan Bela Rasa dari Prespektif Nussbaum. *Jurnal Seni Nasional Cikini*. Vol 8(1).

Rahmadani, R. P. 2020. *Analisis Teknik One Shot Dalam Video Musik "Save Me" Bangtan Sonyeondan (BTS)*.

Yanaayuri, Shabira Almaas, I Putu Suhada Agung. 2022. *Textur, Art & Culture Journal: Color Grading Sebagai Pembangun Mood Pada Setting Waktu Dalam Web Series Rewrite*. Vol 5(1).

Alibasyah, Hafid. 2020-2021. *Hubungan Susastra pada Gambar: Studi kasus komik setangkai daun sorga karya taguan hardjo*. *Jurnal Seni Nasional Cikini*, Vol 6(2).

Asri, Rahman. 2020. *Membaca Film Sebagai Sebuah Teks: Analisis Isi Film "Nanti Kita Cerita Tentang Hari Ini (NKCTHI)"*. *Jurnal Al Azhar Indonesia Seri Ilmu Sosial*, Vol. 1, No.2.

Yenny Aulia, Mutia Rahmi Pratiwi. 2020. *Analisis Naratif sebagai Kajian Teks Pada Film*. *Jurnal Penelitian Pers dan Komunikasi Pembangunan* Vol. 24 No.2 (71-83).

Bordwell, D., Thompson, K., & Smith, J. 2017. *Film Art An Introduction* (11th ed.). New York: Mc Graw Hill Education.

Darajat, D. M., & Badruzzaman, M. 2020. Analisis Fungsi Narasi Model Vladimir Propp dalam Film Surat dari Praha. *CoverAge: Journal of Strategic Communication*, 10(2), 40-58.

Daftar Wawancara

Wawancara dengan Kristoff Hoornaet; Usia: 43 tahun; Alamat: Oostende, Belgia; Profesi: Sutradara. Dilaksanakan pada 09 Januari 2024, di kediaman narasumber melalui surel.