

KARYA FILM EKSPERIMENTAL BERJUDUL “INSIDE” BERTEMAKAN *INSECURITY*

Auwalia Rahma Afifatul Hanif¹, Donny Trihanondo², Adrian Permana Zen³

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

auwaliahma@student.telkomuniversity.ac.id, donnytri@telkomuniversity.ac.id, adrianzen@telkomuniversity.ac.id

Absrak : Tugas akhir ini adalah pengkaryaan berupa audio visual dengan mengangkat judul “Karya Film Eksperimental Berjudul *INSIDE* Bertemakan *Insecurity*”. Dengan menggunakan media audio visual, penulis bisa menyampaikan secara utuh baik dalam audio maupun visual. Film eksperimental dipilih penulis sebagai media dan metode untuk menunjukkan eksperimen yang dilakukan yaitu ruang kosong sebagai tanda perasaan takut, gugup, sepi, dan gelap sebagai upaya memperlihatkan perasaan *insecure*. Penulis menemukan bahwa *insecure* disebabkan oleh 2 faktor yaitu faktor internal dan faktor eksternal. penyebab *insecure* internal adalah berasal dari diri sendiri, yaitu karena diri sendiri yang kerap membandingkan diri dengan orang lain. Hal ini dikarenakan ia (penderita *insecure*) melihat kekurangan yang mereka miliki dan membandingkan diri dengan apa yang dimiliki orang lain. Hal ini divisualisasikan dengan cermin, karena dengan cermin bisa melihat bayangan diri sendiri dan melihat kekurangan yang ada. Sedangkan faktor eksternal adalah ketika ada komunikasi yang buruk dari luar, serta *bully* yang diderita penderita *insecure* bisa membuat penderita semakin merasa *insecure*. Film eksperimental ini dibuat dengan mempertunjukkan adegan peran. Dimana seorang model atau aktor berlaga atau berperan sebagai karakter yang ada didalam film. Pemeran dalam film ini akan memerankan seorang karakter yang canggung, pemalu, kerap menunduk dan penakut. Pengkaryaan film ini dilakukan dengan format hitam putih untuk menjadikan film eksperimental ini bernuansa gelap.

Kata kunci : Film Eksperimental, *insecure*, ruang kosong, Pertunjukan

Abstract : This final task is a craftsmanship of a audiovisual art that are titled “Visualization Experimental Film Titled “INSIDE” that are insecurity themed”. Audiovisual chosen so that writer can convey audio and visual as appropriate as possible. Experimental film is chosen by writer as a method and media for explaining clearly the experiment about blank space that writer want to perform as a sign of feeling afraid, flustered, quite, and dark as an effort to displays the insecurity. Insecurity is caused by 2 factors, internal and external. Internal factor that caused insecurity are habits to compare their self. They often hate when they see someone who more successful then they are. They also look at their flaw so often. This is visualize as mirror in this film. And external factor is the negative statement from society can make somebody feeling insecure. This making people who get insecurity can be feeling down, not confident, gloomy, and tend to hate and shamed of their self. This experimental film are formed with the performance of acting of the actor which is writer herself as a character who is awkward, shy, and insecure. The character she become is often lower her head. This film are made with black and white format so the film will deliver a darker mood and tone.

Keyword : Experimental Film, Insecure, Blank Space, Performance

PENDAHULUAN

Visual dapat membuat orang menjadi obsesif dengan bagaimana mereka terlihat. Salah satu aspek visual yang penulis maksud adalah *fashion*. Menurut Georg Simmel dalam jurnal nya yang berjudul "American Journal of Sociologi" ia menyatakan bahwa *fashion* adalah sebuah gaya yang merupakan tiruan atau sebuah imitasi dari suatu masyarakat yang sama, namun, *fashion* akan terus menerus berganti secara *paradox* atau memutar, dan akan berbeda dari waktu ke waktu dan dari suatu kelompok sosial ke kelompok sosial lainnya.

Survey *Body Peace Resolution* menyatakan bahwa sekitar 94% remaja Wanita mengalami tindakan *body shamming*, sedangkan remaja pria terdapat 64%. Survey ini membuktikan bahwa penyebab perasaan *insecure* sangat marak dilakukan. *Insecure* adalah stigma negatif dari sosial kepada seseorang mengenai penampilan, gaya berpakaian, maupun cara seseorang bertingkah laku, serta perilaku membandingkan diri sendiri dengan orang lain.

Untuk mengangkat tema – tema diatas , penulis menggunakan media film eksperimental. Film eksperimental bisa membuat penulis leluasa dalam mengangkat tanda-tanda yang menjurus kepada tema *insecurity*.

Pada tugas akhir ini penulis akan membuat karya film eksperimental. Karya ini menyampaikan bahwa *insecurity* itu adalah hal yang wajar dialami oleh banyak orang. Dalam karya yang akan dibuat penulis menggunakan perantara *fashion* untuk memperlihatkan dan memvisualisasi perasaan *insecure* itu sendiri. Penulis akan menambahkan aspek seni yang mendukung perasaan dan suasana yang terkesan takut, gugup, dan gelap dalam pengerjaan karya film eksperimental ini. Penulis ingin menyampaikan secara tersirat bahwa berdamai dengan diri sendiri bisa membantu bagi orang yang mengalami *insecurity*. Visualisasi perasaan *insecure* berbentuk film eksperimental ini berjudul "INSIDE". *Inside* berarti didalam. Judul ini diambil karena perasaan *insecure* penyebab utamanya adalah dari dalam diri kita sendiri yang membawa kebiasaan buruk membandingkan diri dengan orang lain.

TEORI

Insecure

Insecure Menurut Dosen Fakultas Psikologi UGM, Acintya Ratna Priwati, S.Psi., M.A., *Insecure* adalah sebuah perasaan tidak mampu, kurangnya percaya diri, dengan kecemasan dan ketidakpastian akan tujuan, dan juga tak yakin atas kemampuan ataupun hubungan dengan orang lain. Menurutnya *insecure* biasa muncul karena adanya perasaan tertolak, terisolasi dan lainnya. Ia mengatakan bahwa perasaan *insecure* bisa juga terjadi karena adanya kebiasaan membandingkan diri sendiri, mengevaluasi diri sendiri yang dilakukan secara berlebihan sehingga muncul rasa tak nyaman dan merasa kurang terhadap dirinya sendiri. Sedangkan menurut Aminah dalam jurnal nya berjudul “ *Good Looking : Bullying and insecure*” ia mengatakan bahwa *insecure* adalah perasaan tidak aman yang menimbulkan kegelisahan, rasa takut, malu sampai dengan tidak percaya diri. Menurutnya juga perasaan *insecure* adalah perasaan yang bisa timbul dari dalam diri sendiri maupun dari luar. (Aminah,2020).

Seni Pertunjukan

Pertunjukan adalah tontonan yang memiliki 3 aspek yaitu seniman, karya, dan seni. Pada dasarnya adanya pertunjukan adalah berasal dari adanya seni. Sedangkan seni sendiri adalah aspek utama dalam sebuah pertunjukan. Pertunjukan seni pada awalnya adalah suatu kegiatan yang dilakukan untuk masyarakat secara sosial untuk meningkatkan hubungan sesama manusia maupun kosmosnya. Sebuah pertunjukan banyak fungsinya, salah satunya adalah untuk menjadi media hiburan. Tak hanya itu, sebuah pertunjukan bisa juga menjadi kegiatan keagamaan. Pada awal mulanya tak ada seni yang berdiri sendiri. Ada beberapa aspek yang membuat sebuah seni timbul yaitu ritus sosial dan juga ritus religi yang membentuk komunikasi antar manusia. Dari aspek sosio antropologi kesenian dan pertunjukan sendiri adalah bagian dari budaya yang berisi simbol filsafah, agama, adat, pandangan cara hidup, dan moral dari suatu kalangan masyarakat tertentu(Subandi,2011).

Kesenian adalah salah satu hasil dari kebudayaan dimana hal itu memenuhi kebutuhan manusia akan keindahan yang disalurkan melalui media dan seni. Kesenian pertunjukan ini biasa diekspresikan melalui peran yang dilakukan diatas pentas, yang terdiri dari banyak media seni,

mau itu nyanyian, bahasa, gerak, mimik wajah, tarian, yang diiringi oleh musik maupun tidak(Takari, 2016).

Penyutradaraan

Menurut Barnwell dalam bukunya yang berjudul "*Fundamental of Film Making*" ia menyatakan bahwa seorang sutradaralah yang menentukan bagaimana sebuah film terlihat dan terasa. seorang sutradara bertanggung jawab pada masa praproduksi. Sutradara bertugas untuk membuat storyboard untuk mengatur dan menata serta melihat bagaimana sebuah *scene* akan dibuat. Sebelum produksi dilakukan sutradara harus memecah dan menjelaskan satu persatu shot yang akan diambil, dan memisahkan shot itu untuk membuat atau membangun sebuah cerita. Menurut Barnwell, pemecahan ini dilakukan berdasarkan pemahaman sutradara terhadap bahasa film, dimana tiap shot nya mempunyai alasan tertentu.

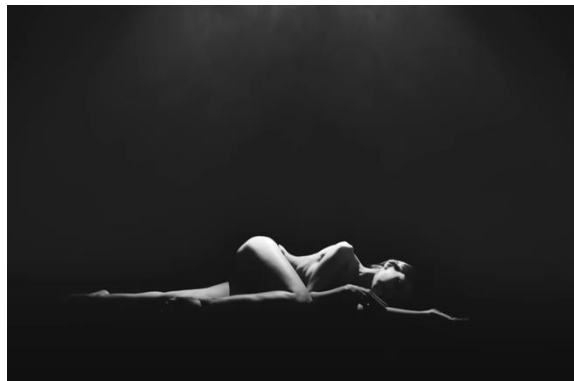
Eksperimental Film

Semiotika

Kata semiotika adalah hasil dari kata semiology. Semiotika berarti ilmu dalam mengartikan dan mentafsirkan suatu tanda. Semiotika dan semiology adalah ilmu yang bisa digunakan dengan selaras karena semiotika dan semiology adalah ilmu yang mempelajari tentang tanda. Pengertian lebih dalam mengenai semiotika adalah studi ilmu atau metode analisis untuk mengkaji tanda dalam konteks scenario, film, gambar, maupun aspek visual lainnya. Tanda dalam semiotika adalah perangkat untuk mengerti apa yang ada disekitar, diantara manusia, dan Bersama manusia. Dengan tanda di maknai akan membuat tanda bukan hanya menjadi pembawa informasi, melainkan tanda juga bisa berkomunikasi, namun tanda juga membawa system konstitusi terstruktur(Yoyon,2020).

DATA KARYA SEJENIS

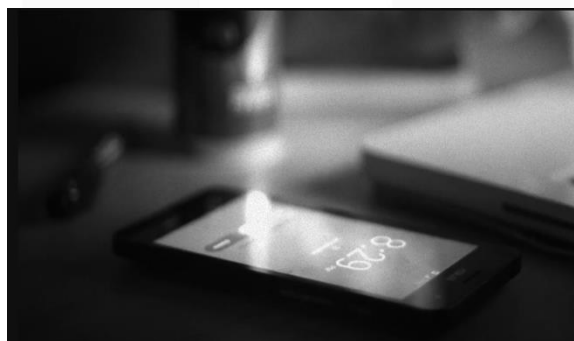
Neo Kee Wei



Gambar 1 Disconnected

Dalam film eksperimentalnya yang berjudul “Disconnected” Neo Kee Wei menggunakan warna hitam putih. Ini membuat eksperimental filmnya terasa dark atau gelap. Lalu ia banyak menggunakan elemen pergerakan kamera yang tidak beraturan dan menggunakan efek bluring sehingga video yang dihasilkan menjadi seram dan mencekam. Penataan scene dalam film eksperimental ini juga susah dipahami, membuat penonton harus menonton scene per scene untuk benar-benar bisa mengerti isi dan pesan yang disampaikan oleh Neo Kee Wei dalam film eksperimental nya yang satu ini.

Dhenty Febrina Sahara



Gambar 2 Deadline

Dalam karyanya yang berjudul “Deadline” Dhenty menggambarkan suasana saat seseorang sedang mengerjakan sesuatu namun ia dikejar oleh waktu. Waktu adalah sesuatu yang tidak bisa dilawan, dan kondisi tegang dikejar waktu ini digambarkan menggunakan visual yang berpindah-pindah dan audio yang bersahutan. Suasana tegang ini yang akan dijadikan suatu referensi didalam “Inside”. Kondisi tegang disini tergambar dengan sangat rapi dan mudah dipahami. Di eksperimental film ini juga menggunakan warna hitam putih serta efek grain yang

membuat filmnya terasa seram dan juga diakhiri dengan suara yang kencang sehingga menjadikan film eksperimental ini berakhir saat klimaks.

Timotchuk



Gambar 3 Malika

Karya Timotchouk yang paling dikenal adalah karya film eksperimental terbarunya yang berjudul “Malika” film eksperimental ini menunjukkan banyak Shot kepala wanita yang berbarung dan membasahi rambutnya. Lalu banyak gambar-gambar dan shot aneh yang membuat suasana dalam film eksperimental ini terasa kurang nyaman. Namun, perasaan kurang nyaman di film eksperimental ini adalah hal bagus yang sudah direncanakan oleh pembuat atau senimannya. Film eksperimental ini menjadi salah satu referensi karena suasananya kurang nyamannya yang bisa di buat begitu tersampaikan dengan visual yang aneh.

PROSES PENGKARYAAN

Cerita

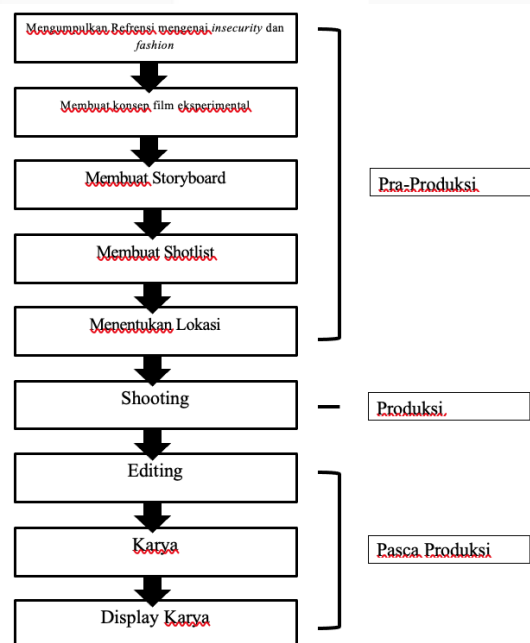
Karakter utama ini adalah karakter yang selalu merasa insecure. Ia merasa insecure karena banyak orang yang merendahkan dia karena bagaimana ia berpakaian. Ia merasa tak aman dan tak percaya diri dengan dirinya sendiri. Sebuah cermin telah menjadi musuh terberatnya karena ia membandingkan dirinya sendiri saat melihat kearah cermin. Ruang yang kosong pun menggambarkan suasana pikiran dia. Memeluk dirinya sendiri juga telah menjadi kesehariannya. Hal itu karena struggle-nya menghadapi perasaan insecure. Perasaan ini terus menghantuinya. Hingga cermin membuatnya sadar, ia mulai mencoba untuk melawan perasaan ini dan memberanikan dirinya untuk melihat cermin. Ternyata fashion bisa membuat dirinya

lebih percaya diri. Cermin membuatnya dapat melihat apa yang fashion dapat lakukan kepadanya. Ia menyadari bahwa berdamai dengan diri sendiri lah solusinya.

Konsep

Film eksperimental berjudul “INSIDE” ini adalah sebuah film eksperimental yang mengangkat tentang perasaan insecure yang didapat dari membandingkan diri sendiri dengan orang lain dan komentar buruk dari orang lain. salah satu komentar buruk yaitu berasal dari pakaian atau fashion. Film eksperimental ini akan menggunakan warna hitam-putih dan menggunakan efek grain untuk membuat perasaan kelam yang terlihat didalam filmnya. Lalu menggunakan backsound yang seram untuk menambah perasaan kelam juga dalam filmnya. Kemudian, dalam film akan menggunakan 1 model atau talent yang menjadi karakter utama. Karakter utama ini akan menjadi salah 1 objek utama didalam film. Jalan cerita utama dalam film eksperimental ini adalah perjalanan karakter utama dalam menghadapi strugglennya mengalami perasaan insecure hingga dapat berdamai dengan diri sendiri.

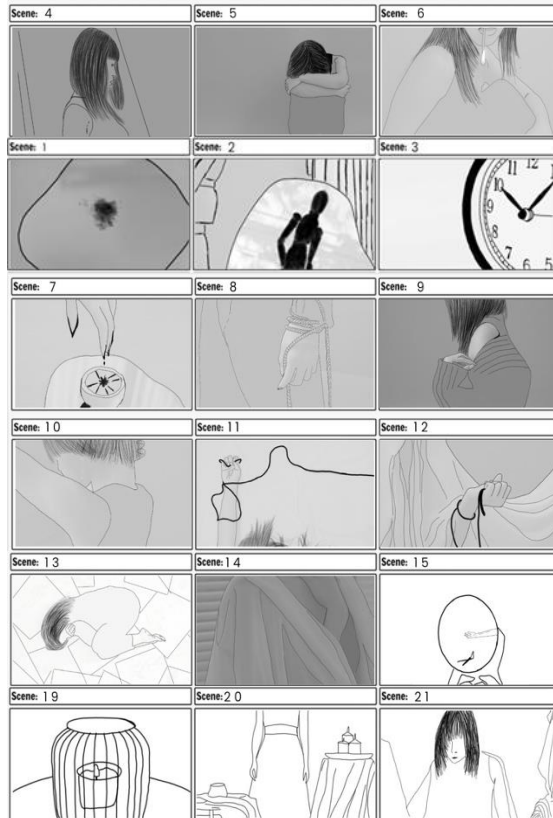
Dalam proses penciptaan karya dibagi menjadi 3 (tiga) tahap, yaitu tahap pra produksi, produksi, dan pasca produksi:



Pra Produksi

Storyboard

Storyboard berguna untuk memberi gambaran pada penulis tentang bagaimana sebuah *script* dijadikan sebuah visual agar mempermudah jalannya proses produksi. Storyboard menjadi elemen penting dalam pengkaryaan film eksperimental Berikut adalah storyboard yang sudah penulis buat:



Gambar 4 Storyboard

Director Treatment

Director treatment dibuat untuk menjadi ruang lingkup tempat penulis berkreasi. Sehingga, karya penulis tidak akan jauh-jauh nilai visualnya dari apa yang direncanakan.



Gambar 5 Director Treatment

Crew

Dalam sebuah karya Film dibutuhkan Crew yang bertugas untuk saling berkolaborasi dalam membuat dan merancang sebuah karya film eksperimental. Adapun crew yang bekerjasama dalam karya ini adalah:

Sutradara : Auwalia Rahma

Producer : Auwalia Rahma

Director of Photography : Anggaditya Ahda

Lighting : Anggaditya Ahda

Stylish dan Make up : Khofifah Risang Ayu

Muse : Auwalia Rahma

Editor : Anggaditya Ahda, Auwalia Rahma

Lokasi Produksi

Penulis melakukan riset di beberapa studio yang berada di Bandung sebelum menentukan lokasi yang tepat. Proses cek lokasi dilakukan secara online (Instagram) maupun kunjungan langsung, yaitu ke studio Hexen.side, studio Hazel, Lehja studio, studio Serayu, dan Studio MW Photospace.

Proses cek lokasi juga diperlukan untuk memastikan bahwa lokasi yang dipilih cocok atau tidak. Cek lokasi dilakukan oleh penulis sebelum proses produksi berjalan untuk menentukan area mana saja yang akan digunakan untuk proses produksi nanti. Penulis juga membayangkan perubahan tatanan property agar sesuai dengan konsep yang direncanakan.

MW Photospace terpilih sebagai studio yang akan dijadikan lokasi produksi karena memiliki jendela kaca 360° yang menurut penulis sesuai dengan konsep yang ia buat. Tak hanya itu, MW Photospace juga memiliki properti dan alat-alat yang mempermudah penulis dalam menyediakan alat dan properti *shooting*.

Alat Produksi

Alat dan properti sangat dibutuhkan untuk menunjang jalannya proses produksi yang dilakukan. Alat dan properti didapat dari banyak sumber, seperti tempat sewa kamera, tersedia dari studio, milik pribadi, hingga membelinya. Alat yang digunakan dalam produksi adalah seperti

kamera, *lighting*, dan tripod. Sedangkan properti adalah barang-barang yang akan digunakan untuk membuat sebuah *shot* menjadi seperti apa yang diinginkan oleh penulis.

Produksi

Setelah menyelesaikan proses Pra-produksi penulis sudah saatnya untuk masuk kedalam tahap proses Produksi. Proses produksi dilaksanakan 2 kali pada tanggal 28 April 2023 untuk sesi produksi 1 dan pada tanggal 28 Mei 2023 untuk sesi produksi 2. Pada sesi produksi 1 penulis membuat shot-shot yang berarti keterpurukan dan *struggle* orang dalam menghadapi perasaan *insecure*.

Penulis sendiri yang menjadi model dalam proses produksi kali ini karena perasaan *insecure* juga dirasakan oleh penulis. Proses produksi sesi 1 ini dilakukan di studio MW Photospace.

Pasca Produksi

Setelah melalui tahap proses produksi karya, penulis melanjutkan ke tahap proses pasca produksi, yaitu proses editing. Penulis dan editor menggunakan aplikasi Adobe Premier Pro. Proses editing ini dimulai dengan memindahkan file dari kamera, dan mengorganize file atau menyortir file. Selanjutnya adalah membuat rough cut sesuai urutan shotlist, setelah tersusun dengan benar dilanjutkan dengan grading yang dibagi menjadi 2 tahap yaitu basic correction dan color grading. Tahap terakhir pada proses editing yaitu pemberian effect, sound effect dan backsound ambience.

PEMBAHASAN HASIL KARYA

Dalam sebuah karya film eksperimental, model adalah elemen yang penting dan menjadi sebuah penyampai cerita. Dalam karya ini penulis memilih untuk menjadi model, karena penulis memiliki pengalaman yang penulis ceritakan sendiri dalam sebuah karya film eksperimental. Pengalaman penulis ini adalah pengalaman menghadapi *insecure*. Penulis beberapa kali mengalami perasaan *insecure* hingga penulis tahu bagaimana perasaan ini terasa, bagaimana penderita terlihat ketika mengalami *insecure* dan juga bagaimana dampak yang dirasakan saat mengalami *insecure*. Karya film eksperimental ini dibuat dalam rangka untuk memvisualisasikan

perasaan *insecure* dan juga menggambarkan sesuai dengan pengalaman penulis bagaimana perasaan *insecure* terasa. Selain itu pada film eksperimental ini juga banyak menggunakan pakaian untuk aspek visual pada film ini. *Fashion* yang digunakan ada 3 *outfit* yang berbeda, semua *outfit* itu didominasi oleh warna hitam namun memiliki siluet yang berebeda-beda. *Fashion* pada film ini menggambarkan fase yang dialami oleh model, semakin lama *fashion* yang digunakan akan semakin menggambarkan model. Model juga akan menjadi semakin percaya diri di akhir film.

Keseluruhan film ini berwarna hitam putih dengan exposure yang dikurangi. Hal ini dilakukan untuk menambahkan perasaan kelam dan takut pada film eksperimental. Pemilihan *color grading* seperti ini biasa digunakan dalam banyak film eksperimental termasuk yang penulis jadikan referensi dan buat kali ini. Warna hitam juga menggambarkan kegelapan, kegelapan juga bisa menjadi gambaran tidak percaya diri, murung, juga sedih. Perasaan-perasaan tersebut juga dialami oleh penderita perasaan *insecure*. Film eksperimental ini dikemas dengan fase yang lambat namun ada efek bergetar dan *time lapse* di beberapa *shot*. Seperti *shot* jam yang berjalan cepat, dan juga beberapa *shot* lain.

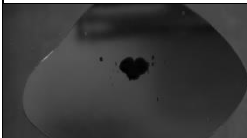
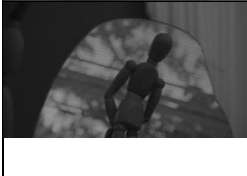


Karya ini berdurasi selama 2 menit dan 45 detik sesuai dengan referensi yang penulis ambil. Membawakan alur abstrak membuat karya ini menjadi film eksperimental seutuhnya. Dalam pembuatan karya penulis banyak bereksperimen menggunakan barang-barang seperti kain, api, cermin, dan tali. Penulis juga bereksperimen dengan jenis *shot* dan juga angle *shot*nya. Dalam karya ini, penulis banyak menggunakan jenis *shot middle shot* dan juga *close up*. *Middle shot* memungkinkan gambar yang diambil memiliki informasi apa yang ada disekeliling objek, dimana rata-rata *shot* nya terdapat ruang kosong. Sedangkan *close up*, membuat *shot* yang dihasilkan terfokus dan mendetail sehingga dapat menyalurkan emosi dan pesan secara akurat.


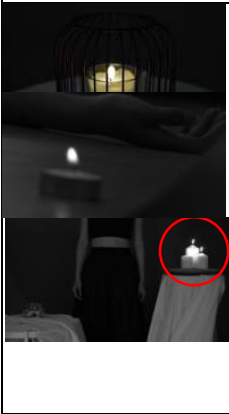
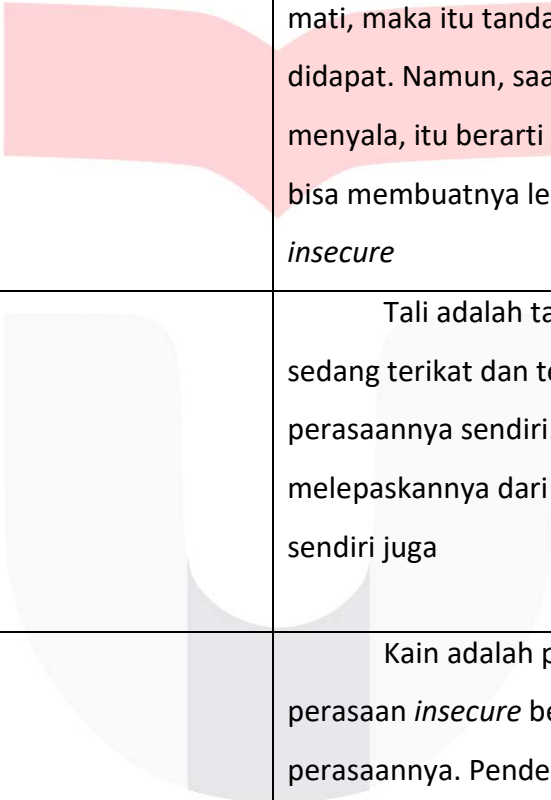
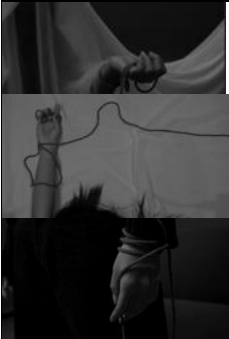
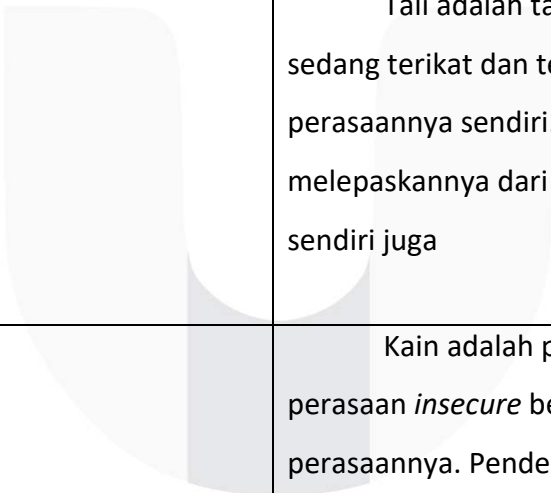

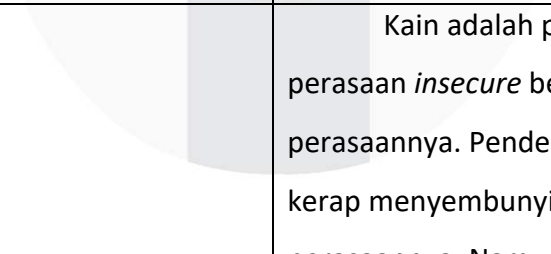
Model yang dalam eksperimental ini digambarkan secara canggung dan tidak sering menghadap ke kamera banyak digunakan dalam karya ini. Hal ini membuat model dalam karya ini terlihat kurang percaya diri. Hal ini juga adalah salah satu bagian dari eksperimen yang dilakukan oleh penulis. Dengan penggambaran ini penulis berharap bahwa model yang digambarkan dengan gestur demikian dapat menyampaikan bahwa ia sedang mengalami

perasaan *insecure*. Penderita perasaan *insecure* kerap tidak percaya diri dan kurang menghargai dirinya sendiri.

Efek-efek yang digunakan dalam film eksperimental ini juga tidak sedikit. Seperti efek *glitch* pada awal film eksperimental ini dimulai yang dibuat untuk menambah suasana mencekam. Lalu ada juga efek *glimpse* dimana dibuat untuk menggambarkan kenangan, atau bayangan karakter dalam film eksperimental ini. Beberapa jeda pun ditambahkan untuk membuat film ini memiliki jeda yang membuat penonton penasaran dengan tempo yang disajikan. *Background music* pada film ini adalah musik yang sedikit menghanyutkan namun mencekam. Musik ini dipilih untuk mendukung suasana dalam film eksperimental ini.

Dalam pengerjaan karya film eksperimental ini digunakan teori Saussure untuk menganalisa dan membuat petanda dari penanda yang ada dalam sepanjang film ini. Adapun analisa tersebut adalah sebagai berikut:

Penanda	Petanda
	Darah adalah tanda dari rasa sakit dan luka
	Patung adalah visualisasi dari orang yang merasa <i>insecure</i> dengan gestur patung yang dibentuk sedemikian rupa.
	Jam adalah tanda dari waktu yang tidak bisa menyembuhkan perasaan <i>insecure</i> dan orang dengan perasaan ini membutuhkan waktu untuk bisa mengatasi perasaannya
	Cermin adalah salah satu musuh utama bagi orang <i>insecure</i> cermin dapat membuat orang dengan perasaan <i>insecure</i> kerap membandingkan dirinya sendiri dengan orang lain

		<p>Model yang menggigit sebuah lilin yang apinya semakin lama semakin dekat dengan bibirnya, yang menandakan bagaimana penderita <i>insecure</i> kerap mendekatkan diri dengan apa-apa yang menyakiti diri mereka sendiri</p>
		<p>Api yang ada dalam sepanjang film adalah tanda dari harapan, dan ketika api itu mati, maka itu tanda dari keterpurukan yang didapat. Namun, saat api digambarkan menyala, itu berarti ada harapan baru yang bisa membuatnya lepas dari perasaan <i>insecure</i></p>
		<p>Tali adalah tanda bahwa model sedang terikat dan terjebak dalam ikatan perasaannya sendiri. Yang bisa melepaskannya dari tali itu adalah dirinya sendiri juga</p>
		<p>Kain adalah penanda untuk penderita perasaan <i>insecure</i> bersembunyi dari perasaannya. Penderita perasaan <i>insecure</i> kerap menyembunyikan dirinya karena perasaannya. Namun, hal ini tidak membuatnya membaik.</p>

KESIMPULAN

Insecure merupakan perasaan yang sering dirasakan banyak orang. Perasaan ini adalah perasaan yang membuat penderita merasa malu dan tidak percaya diri. Hal ini dikarenakan

penderita perasaan insecure kerap membandingkan dirinya sendiri dengan orang lain. Cermin menjadi awal seorang yang insecure mendapat bagian dari dirinya yang bisa dibandingkan dengan orang lain. Cermin juga musuh utama orang yang mengalami insecure. Dalam TA ini penulis menggambarkan dalam sebuah karya visual bagaimana susahny seorang yang mengalami perasaan insecure. Penulis mengkaryakan sebuah film eksperimentlah berjudul "INSIDE" yang menceritakan perjuangan seorang yang mengalami perasaan insecure. Dalam karya film eksperimental ini penulis menggambarkan perasaan yang gelap, berwarna dominan hitam putih, dan menggunakan aspek visual yang menggambarkan sebuah perasaan keterpurukan karena insecure. Film eksperimental ini banyak bereksperimen menggunakan cermin dan ruang. Karya ini akan diakhiri dengan sebuah tanda bahwa penderita insecure bisa lolos dari perasaan ini.

DAFTAR PUSTAKA

Buku:

Aminah, S. (2020). Good looking; bullying and insecure.

Barnwell, J. (2019). The Fundamentals of Film Making. Bloomsbury Publishing.

Rees, A. L. (2019). A history of experimental film and video. Bloomsbury Publishing.

Thio, Alex. 1987. Sociology (An Introduction). New York: Westview.

Jurnal:

Argadahana, E. G., Zen, A. P., & Kusumanugraha, S. (2021). Pengaruh Platform Youtube Terhadap Perkembangan Video Art Di Indonesia. eProceedings of Art & Design, 8(2).

Lawranta, G., & Pramayoza, D. (2021). Pendekatan Subjektif dan Objektif Sebagai Metode Penciptaan Film Eksperimental Saya Dan Sampah (Polusi Visual). Ekspresi Seni: Jurnal Ilmu Pengetahuan dan Karya Seni, 23(2), 527-544.

Murti, Krisna. 2009. Essays On Video art And New Media. Yogyakarta: Indonesian Visual Art Archive.

Rabindranattagore, M. H. H., Trihanondo, D., & Kusumanugrah, S. (2023). KARYA VIDEO ART INNER SEBAGAI MEDIA KATARSIS. eProceedings of Art & Design, 10(1)

Subandi, S. (2011). Deskripsi kualitatif sebagai satu metode dalam penelitian pertunjukan. *Harmonia journal of arts research and education*, 11(2), 62082.

Takari, M., Yusliyar, Y. R. F., Darwis, R. H., Lubis, S., & Prince, U. (2016). *Karya Musik Dalam Konteks Seni Pertunjukan*. Sumatra Utara: University of Sumatera Utara.

Tresna, I. C., Maulana, T. A., & Sintowoko, D. A. W. (2021). Analisis Semiotika Sosok Disabilitas Pada Serial Animasi Nussa. *eProceedings of Art & Design*, 8(2).

Zulfatoni, M.(2018). KARYA VIDEO ART DENGAN MEMANFAATKAN DATAMOSHIN

Website:

Ika. (2022). Dosen Psikologi UGM Bagi Tips Hadapi Insecure. UGM

<https://www.ugm.ac.id/id/berita/22698-dosen-psikologi-ugm-bagi-tips-hadapi-insecure>

Kompasiana. (2020). Maraknya kasus Insecure di Indonesia

<https://www.kompasiana.com/buyangdaffa9331/5f4b3fe0d541df1d22571f72/maraknya-kasus-insecurities-di-indonesia>

Youtube

Dhenty Febrina Sahara. Deadline. Youtube, Oktober 7, 2016.

<https://www.youtube.com/watch?v=U37Pmv1RK2M&t=36s>

Neokewei. Disconnected. Youtube, November 8, 2019.

<https://www.youtube.com/watch?v=7mFyDUdjK1A>

Avec mon Beat et mon Couteau. Malika. Youtube, April 12, 2020.

<https://www.youtube.com/watch?v=1-B3HOgHFno>