

VISUALISASI PUPPET MASTER DENGAN MEDIUM FILM EKSPERIMENTAL

Muhamad Rizki Nurseha¹, Firdaus Azwar Ersyad² dan Vega Giri Rohadiat³

^{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
adhyakesumaferdhy@student.telkomuniversity.ac.id, adrianzen@telkomuniversity.ac.id,
dyahayuws@telkomuniversity.ac.id

Abstrak: *Puppet Master* adalah sebuah film eksperimental yang merepresentasikan kondisi manusia dalam kendali kekuatan tak terlihat melalui pendekatan visual simbolik. Film ini menggambarkan seorang individu yang menjalani hidup dalam bayang-bayang manipulasi, digambarkan melalui metafora boneka tali yang dikendalikan oleh entitas tak kasat mata. Inspirasi utama berasal dari pengalaman pribadi orang terdekat penulis yang mengalami kontrol sosial dalam relasi tidak setara. Melalui teknik sinematografi non-linear, manipulasi suara, warna, dan pencahayaan yang ekstrim, film ini berupaya mengganggu persepsi konvensional penonton dan membangun suasana surrealis. Unsur seperti kostum, tata rias, serta elemen visual seperti cermin dan glitch ditata sedemikian rupa untuk memperkuat narasi tentang kehilangan identitas dan krisis eksistensial. Film ini bukan hanya bentuk eksperimen media, melainkan juga ajakan untuk menyadari bagaimana kontrol sosial dapat membentuk perilaku dan cara pandang individu. Pendekatan ini diharapkan membuka ruang reflektif tentang realitas yang sering kali tidak kita sadari telah dikendalikan oleh kekuatan luar.

Kata kunci: film eksperimental, Pengalaman Pribadi, boneka tali, visual simbolik, identitas

Abstract: *Puppet Master* is an experimental film that represents the human condition under the control of invisible forces through symbolic visual approaches. The film portrays an individual living under the shadow of manipulation, symbolized by a string puppet controlled by an unseen entity. The concept was inspired by the personal experience of someone close to the filmmaker, who experienced social control in an unequal relationship. Using non-linear cinematography techniques, distorted sound, extreme lighting, and color manipulation, the film seeks to disrupt the viewer's conventional perception and construct a surreal atmosphere. Elements such as costume design, makeup, mirrors, and visual glitches are arranged to strengthen the narrative of identity loss and existential crisis. This film is not only a media experiment but also an invitation to reflect on how social control can shape individual behavior and perception. The approach aims to open a reflective space on a reality that is often unknowingly shaped by external powers.

Keywords: experimental film, Personal experience, string puppet, symbolic visual, identity

PENDAHULUAN

Film adalah media komunikasi yang multifungsi mencakup hiburan dan media untuk menyampaikan pesan dan kesan serta ekspresi artistik. Dengan seni yang berkembang pesat, film memiliki kemampuan memvisualisasikan realitas sosial dan budaya dengan cara menarik (Effendi, 1986). Secara mendalam film merupakan hasil kombinasi antara beberapa media seperti teknologi, seni, dan teater. Kolaborasi elemen ini menjadikan film bersifat komunikatif dengan pengalaman visual mendalam, untuk mempengaruhi emosi, pola pikir, dan cara pandang berbagai aspek kehidupan.

Selain itu, film memiliki peran untuk gagasan dan ide cerita (Rizal, 2014). Menjelaskan film sebagai sarana pesan yang baik dalam bentuk hiburan, edukasi, bisa juga propaganda. Dalam ini, film tidak hanya menjadi bentuk ekspresi kreatif seniman, dapat juga membentuk opini publik dan mempengaruhi perubahan sosial. Dengan pendekatan naratifnya, film dapat isu-isu yang sedang berkembang, mulai dari isu sosial, politik, hingga lingkungan.

Dalam dunia film, terdapat berbagai pendekatan dan gaya untuk menyampaikan gagasan dan ekspresi. Salah satunya bentuk film yang abstrak dan tidak terhubung pada kaidah-kaidah konvensional yaitu film eksperimental. Didefinisikan sebagai film yang dibuat tanpa kaidah-kaidah pembuatan film yang umum. Dengan tujuan untuk melakukan eksplorasi artistik baru dalam penyampaian visual (Depdikbud, 2005). Dengan makna tersebut, film

eksperimental adalah ruang kebebasan bagi seniman untuk bereksperimen dengan teknik, bentuk, dan isi yang tidak selalu mengikuti struktur naratif tradisional.

Film eksperimental sering kali dikerjakan oleh seniman independen yang memiliki kehendak penuh alur produksinya. Dengan tidak mengikuti tuntutan komersial menjadikan seniman mengekspresikan ide personal dan eksploratif (Pratista, 2008). Dengan begitu mudah munculnya inovasi dalam pembuatan karya, pembaruan teknik sinematografi dan penyajian cerita.

Oleh sebab itu dalam penciptaan karya ini Penulis memutuskan menggunakan sarana media Film eksperimental, guna sebagai media eksplorasi dan menyampaikan aspirasi yang ingin penulis sampaikan dengan pendekatan-pendekatan yang terkesan abstrak dan tidak lazim seperti film biasanya. Dengan kebebasan ekspresi, eksplorasi dan eksperimentasi penulis mengharapkan dapat membawakan isu sosial mengenai istilah *Puppet Master* atau dengan artian lain seseorang yang dapat memanipulasi orang lain tanpa harus bertindak langsung.

Dalam kehidupan sosial, fenomena manipulasi sering kali menjadi elemen yang tidak disadari oleh manusia. Manipulasi dapat terjadi dalam berbagai aspek kehidupan. Metafora yang sering dipakai menggambarkan fenomena ini adalah *Puppet Master*, yang merujuk pada individu yang memiliki kendali atas tindakan, pemikiran, dan keputusan orang lain tanpa disadari oleh pihak yang dimanipulasi.

Puppet Master secara metafora menggambarkan sosok yang mengendalikan orang lain secara tersembunyi melalui strategi psikologis dan sosial. Manipulasi yang dilakukan sering kali bekerja dalam bayangan, dan mengeksploitasi ketidaksadaran individu atau kelompok terhadap pengaruh eksternal (Smith, 2018). Bisa juga dalam hal ini *Puppet Master* adalah seseorang yang dapat memanipulasi untuk mengendalikan tindakan, keputusan, dan pemikiran seseorang, seringkali melalui teknik intimidasi, atau manipulasi emosional guna mencapai tujuan tertentu (Jones dan Keller, 2020).

Dalam pengkaryaan seni, fenomena *Puppet Master* dapat menjadi gambaran realitas sosial rumit, menunjukkan seseorang sering kali berada dalam posisi yang dikendalikan tanpa disadari. Dalam penciptaan karya ini, eksplorasi mengenai mekanisme kontrol, manipulasi, serta dampaknya terhadap individu akan diangkat sebagai bentuk eksperimentasi. Karya ini diharapkan dapat memberikan perspektif baru dari fenomena ini.

Dengan begitu, penciptaan karya ini tidak hanya sebagai media eksperimentasi, tetapi juga sebagai bentuk visualisasi yang menyoroti manusia, seorang individu, dapat terjebak dalam permainan kontrol yang tersembunyi. Melalui pendekatan film eksperimental, karya ini berusaha membangkitkan eksplorasi media pada film eksperimental yang lebih intens.

Sebagai pecinta sinematografi penulis memiliki beberapa inspirasi pengkaryaan, penulis juga berkaca pada karya terdahulu untuk mengetahui apa

saja yang menjadikan penulis yakin dalam pembuatan karya ini penulis memilih menggunakan film eksperimental dalam pembuatan film eksperimental ini penulis mendapatkan gambaran besar dari sebuah film avant garde yaitu (1) Cecil Hepworth dan Percy Stow (*Alice in Wonderland* (1903) [*Silent Movie*]), (2) Joseph Cornell (*I Am Become Death*) (3) Georges Méliès (*Le Voyage dans la Lune* 1902) dan yang terakhir (4) Avenged Sevenfold (*The Stage* (2016)). Penulis menggunakan karya terdahulu ini dalam beberapa aspek pengkaryaan Dalam segi bentuk penulis melakukan *mirroring* Pada karya *The Stage* yang juga menggunakan boneka tali dalam eksekusinya, dimana dalam pembuatan karya ini penulis memberikan peran yang besar pada boneka tali yang sudah penulis konsepskan. Dalam aspek nilai penulis mengambil nilai kesan klasik dalam penciptaan karya ini dengan menerapkan eksperimentasi yang di kembangkan dalam karya terdahulu penulis banyak menggunakan bantuan editing untuk bereksperimen. Dan yang terakhir dari karya terdahulu penulis akan mengembangkan pada eksperimentasi media film eksperimental penulis ingin memasukan banyak elemen kejutan dan terkesan ekstrem dalam sinematografi.

Lalu ada juga ruang lingkup pengkaryaan dalam penciptaan karya ini diantaranya adalah Material yang digunakan dalam proses pengkaryaan ini mungkin akan banyak simbolisme namun kembali pada konsep awal film ini akan berfokus pada simbolis boneka kayu yang akan menggambarkan seseorang yang di kontrol, lalu dengan visualisasi yang dibuat abstrak dan surealisme dan di

tambah dengan visual acak serta bertumpuk menampilkan sebuah karya seni yang tidak biasa dalam eksperimentasi visualnya. Ditambah dengan tema yang diambil dari orang terdekat penulis menjadikan fenomena yang terjadi lebih mudah diceritakan karena penulis mempunyai pengalaman pada situasi yang penulis jadikan tema, yaitu dimana seseorang tidak sadar dirinya dimanipulasi karena tidak terjadi secara langsung dan lebih terkesan terjadi dalam bayangan.

Maka dari penjabaran latar belakang diatas maka urgensi penciptaan karya ini adalah penulis ingin menyampaikan sebuah metafora yang sering terjadi di kehidupan bersosial namun terkadang banyak orang yang tidak menyadarinya, permainan simbol simbol sebagai eksperimentasi juga menjadi bagian penting dari penciptaan karya ini karena penulis harus berusaha menciptakan karya yang bagus membuktikan bahwa film eksperimental adalah sebuah konsep yang tidak pernah usang, dengan menciptakan sebuah tokoh yang berfokus pada orang yang memiliki kuasa dan orang yang terkontrol dimana situasi pernah dialami orang terdekat penulis sendiri maka penciptaan karya ini semi *True Story*.

Hal inilah yang mendorong penulis untuk menciptakan sebuah karya film eksperimental berjudul “ Puppet Master” yang diambil dari metafora menggambarkan seseorang yang mengendalikan tindakan orang lain bagaikan boneka yang diikat dengan tali. Penulis ingin mencoba ide pengkaryaan dari karya karya terdahulu yang penulis jadikan inspirasi sebelumnya, Serta penulis

berharap tujuan dari penciptaan karya ini mampu memiliki kesan pada penonton dan pesan yang ingin disampaikan tercapai.

Karya ini terinspirasi dari pengalaman pribadi kekasih penulis yang pernah mengalami dinamika relasi yang manipulatif dan dikendalikan oleh pihak lain secara psikologis. Pengalaman tersebut meninggalkan dampak emosional yang cukup mendalam, sehingga mendorong penulis untuk mengangkatnya menjadi sumber utama penciptaan karya. Namun demikian, demi menjaga privasi dan agar tidak terlalu eksplisit, karakter utama dalam film *Puppet Master* tidak secara langsung merepresentasikan sosok perempuan yang menjadi sumber inspirasi. Sebagai bentuk sublimasi kreatif, karakter utama digambarkan sebagai laki-laki yang mengalami hal serupa, dengan pendekatan visual dan simbolik sebagai bentuk interpretasi atas pengalaman tersebut. Hal ini bertujuan agar narasi tetap universal dan tidak mengarah pada figur personal tertentu, tetapi tetap merepresentasikan isu sosial yang relevan dan nyata.

METODE PENGKARYAAN

Dalam metode pengkaryaan ini penulis membaginya menjadi 3 proses tahapan yang terdiri dari pra-produksi, produksi serta pasca produksi, yang masing masingnya penulis dijabarkan sebagai berikut ini :

Pra-Produksi

Pemilihan media film eksperimental akan digunakan untuk menciptakan dimensi emosional dengan kekuatan visual yang unik. Pada Proses pencarian simbol metafora yang cocok untuk rasa dikendalikan dan pasrah pada seorang

karakter utama berdasarkan pengalaman yang disaksikan penulis yang dituangkan pada karya film eksperimental akan menggunakan boneka tali dan cermin.

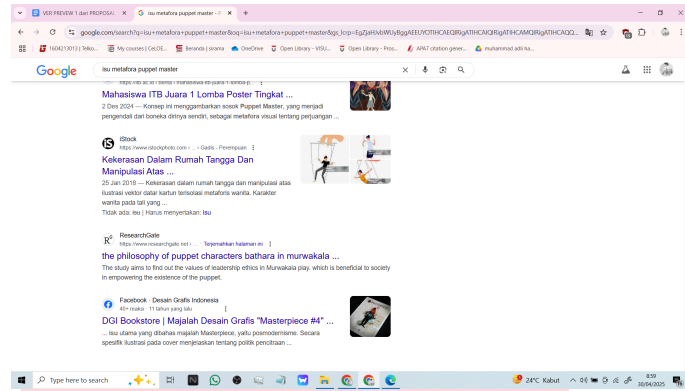
Dalam tahap pra-produksi, proses riset simbolik menjadi fondasi konseptual utama dalam membentuk bahasa visual film ini. Mengingat film ini mengangkat tema tentang kontrol, kehilangan otonomi, dan pencarian identitas, penulis secara khusus melakukan kajian mendalam terhadap dua simbol utama yang menjadi benang merah dalam visual film: boneka tali (*puppet*) dan cermin. Keduanya tidak hanya dipilih karena kekuatan simboliknya, tetapi juga karena resonansi historis dan emosional yang telah terbentuk melalui seni klasik dan pengalaman personal penulis.

Dalam sejarah seni dan teater klasik, boneka tali atau *marionette* telah lama menjadi metafora visual bagi keterikatan manusia pada kekuatan eksternal. Dalam tradisi *commedia dell'arte* dan teater boneka abad pertengahan, boneka tali merepresentasikan sosok manusia yang tidak memiliki kehendak bebas ia hidup, bergerak, dan bahkan “merasa”, namun seluruhnya dikendalikan oleh tangan tak terlihat.

Cermin dalam film ini bukan menghadirkan wajah, melainkan kehilangan. Refleksi yang dilihat karakter utama tidak memberikan jawaban, justru mempertegas kekosongan identitas yang tengah ia alami. Penulis juga terinspirasi dari pengalaman nyata dalam kehidupan bagaimana banyak orang menatap layar atau pantulan cermin dalam ruang publik, namun tidak benar-benar melihat diri mereka. Mereka hanya melihat versi yang telah dikonstruksi oleh tuntutan sosial dan peran-peran yang dipaksakan.

Kedua simbol boneka tali dan cermin ditempatkan secara berlapis dalam film, sebagai ornamen visual, Boneka tali menjadi lambang eksternal kontrol,

sementara cermin menjadi medan internal pertempuran batin. Keduanya membentuk visual yang menyatukan pengalaman estetis dan gagasan kritis.



Gambar 1. Riset simbolik
(Sumber : Internet)

Dengan pendekatan ini, proses pra-produksi tidak hanya menjadi tahap teknis, tetapi juga proses konseptualisasi mendalam yang memperkuat arah artistik film dan memastikan setiap elemen visual memiliki dasar riset yang kuat serta penyelesaian pribadi yang autentik.

Shot list Film Eksperimental <i>Puppet Master</i>					
<i>Scene</i>	<i>Shot</i>	Deskripsi <i>Shot</i>	<i>Set</i>	<i>Wardrobe</i>	<i>Framing</i>
1	1A	Setelah tirai terbuka terlihat seorang pemuda di adegan dengan pasrah	Indoor	Baju lusuh abu abu	Medium Close Up
	1B	Memperjelas wajah pemuda yang pasrah dan mulai bergerak	Indoor	Baju lusuh abu abu	Close Up

		tidak karuan			
	1C	Wajah bergerak tidak karuan memperlihatkan tubuh seolah boneka tali	Indoor	Baju lusuh abu abu	Medium Close Up
2	2A	Seorang pria memasuki ruangan tempat cermin berada	Indoor	Baju lusuh Abu-Abu	Medium Full
	2B	Seorang Pria Memandang dirinya di depan cermin dengan Pasrah	Indoor	Baju lusuh Abu abu	Medium Close Up + Over the Shoulder
3	3A	Seorang laki-laki yang berdiri di tengah bukit yang melambangkan dimensi kepasrahan	Outdoor	Baju Abu abu lusuh	Long
	3B	Menunjukan wajah pria yang terlihat pasrah dan kebingungan	outdoor	-	Extreme Close Up
	3C	Pria Berjalan mendekati seorang Pria besar di depannya	Outdoor	Baju lusuh Abu abu dan Baju Serba Hitam	Over The Shoulder + Full
	3D	Pria berjalan di Bukit	Outdoor	Baju Abu Lusuh	Full
	3E	Pria misterius berdiri di depan Pria Lusuh	Outdoor	Baju Serba Hitam	Over The Shoulder + Medium
	3F	Pria Misterius	Outdoor	Baju	Knee

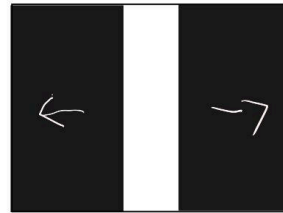
		Membawa boneka tali		Serba Hitam	Level
4	4A	Pria Misterius Memainkan Boneka tali beserta memperlihatkan Pria lusuh juga dimainkan	Indoor	Baju Serba hitam, Baju Boneka Kayu dan Baju Abu Lusuh	Medium
	4B	Pria lusuh ingin menggapai Pria Misterius	Indoor	Baju Abu Lusuh dan Baju Serba hitam	Over The Shoulder + Full
	4C	Pria lusuh mencoba menggapai	Indoor	Baju Abu lusuh	Medium Close Up
	4D	Pria lusuh mulai memperlahan langkahnya	Indoor	Baju Abu lusuh	Medium Close Up + Extreme Close Up
5	5A	Pria lusuh duduk di tengah bukit	Outdoor	Baju Abu Lusuh	Medium
	5B	Mempertegas bahwa dia sedikit lega namun masih memiliki keraguan	Outdoor	Baju Abu Lusuh	Close Up
	5C	Wajah mulai tersenyum terpaksa dan tirai tertutup	Outdoor	Baju Lusuh	Close Up

Tabel 1. *Shot list* Film Eksperimental *Puppet Master*

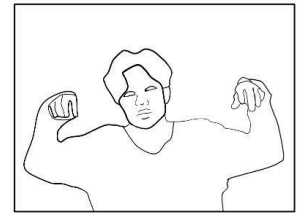
STORYBOARD : PUPPET MASTER



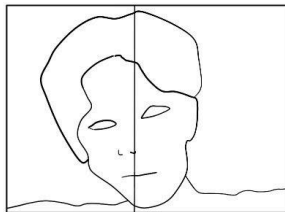
1. MUSIK MEMULAI PEMCERITAAN



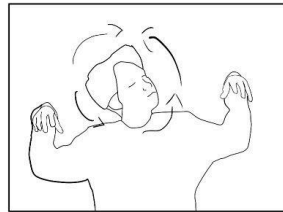
2. LAYAR TERBUKA SEPERTI TIRAI PERTUNJUKAN PUPPET SHOW DAN MARIONATTE



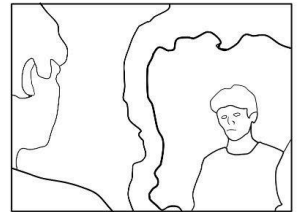
3. TERDAPAT SESEORANG YANG BERPERILAKU SEPERTI BONEKA TALI



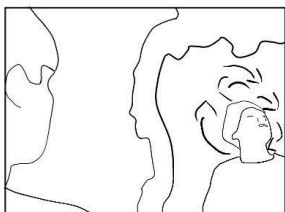
4. TERLIHAT WAJAH PASRAH KARATER



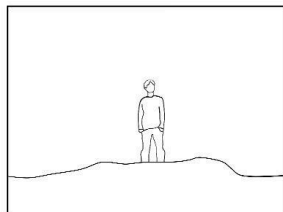
5. KEPALA YANG BERGERAK TIDAK KARUAN SEAKAN MEMBERIKAN PERLAWANAN



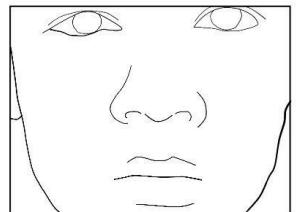
6. WAJAH PASRAH KARAKTER KEMBALI TERLIHAT



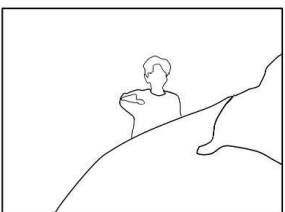
7. KARAKTER MASIH MENCOBA MEMBERONTAK



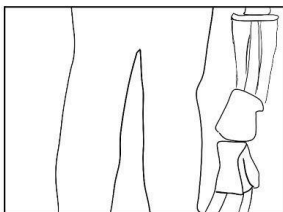
8. KARAKTER BERDIRI DI TENGAH BUKIT



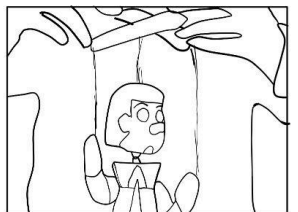
9. KARAKTER MENEMUKAN HARAPAN?



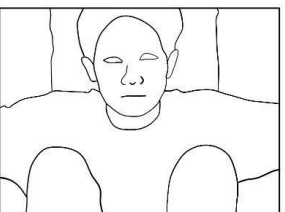
10. KARAKTER MENCOBA MENGGAPAI SANG PUPPET MASTER



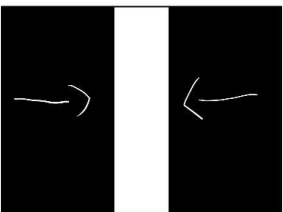
11. BERUBAH MENJADI PUPPET



12. DIKENDALIKAN SEPERTI MARIONATTE



13. SILKLUS YANG TERUS TERULANG



14. TIRAI TERTUTUP TANDA PERTUNJUKAN PUPPET SELESAI



15. TITTLE SCREEN

Gambar 2. Storyboard Puppet Master
(Sumber : Milik pribadi)

Setelah pembuatan Shot list dan Storyboard sebagai bahan acuan dalam melaksanakan teknis syuting. Penulis merekrut dua pemeran sebagai cast yang akan menjadi tokoh karakter *Puppet* dan seorang *Puppet Master* pada film eksperimental ini. Tridiharna wijaya berperan sebagai tokoh *Puppet* dan Achmad Hafidzh Hidayat berperan sebagai *Puppet Master*.



Gambar 3. Dua tokoh yang berperan
(Sumber : Dokumentasi pribadi)

Agar pelaksanaan produksi film berjalan dengan lancar, penulis juga dibantu oleh beberapa kawan penulis sebagai kru film dengan menyusun tim produksi sebagai berikut:

Jajaran Kru Film Eksperimental Puppet Master	
Nama	Job Desc
Muhamad Rizki Nurseha	1. Director 2. Creator 3. Script Writer 4. Sound Mixer 5. DOP 6 Editor 7. Produser 8 . Gaffer
Andi Jafar	1. Produser

	2. DOP 3. Kameramen 4. Editor 5. Gaffer
--	--

Tabel 2. Jajaran kru produksi film eksperimental *Puppet Master*

Para kru membantu penulis dalam melakukan survei lokasi syuting. Tempat atau lokasi pengambilan gambar yang dipilih sesuai dengan konsep yang telah ditentukan sebelumnya, yaitu di dalam ruangan dualitas (indoor) dan bukit yang luas (outdoor).



Gambar 4. Lokasi Syuting *indoor* dan *Outdoor*
(Sumber : Dokumentasi pribadi)

Proses syuting pembuatan film dilaksanakan pada 2 lokasi berbeda yaitu di Rumah tepatnya pada ruangan dualitas dan ruangan cermin untuk pelaksanaan syuting indoor, dan Balitsa Lembang untuk lokasi outdoor. Penulis memilih dua lokasi tersebut dikarenakan tempatnya yang strategis dan tidak memerlukan biaya untuk menyewa lokasi.

Setelah menemukan lokasi yang pas untuk melanjutkan ke tahap produksi, penulis membuat time schedule agar proses produksi dapat berjalan dengan lancar dan sesuai dengan arahan.

Jadwal Produksi Film Eksperimental Puppet Master		
Tanggal	Lokasi	Kegiatan
06 April	Rumah penulis	Diskusi pemaparan konsep serta penentuan pemain dan kru
08 April	Balitsa	Survei pencarian lokasi syuting
09 April	Gunung Putri	Peminjaman alat Syuting
18 April	Rumah penulis	Pemaparan Konsep
18 April	Ruangan Dualitas	Syuting film di indoor
19 April	Ruangan Cermin	Syuting film indoor
20 April	Bukit	Syuting film outdoor
-	-	Post-Production

Tabel 3. Jadwal produksi film eksperimental *Puppet master*

Selanjutnya, dilakukan persiapan properti serta peralatan yang akan digunakan pada saat produksi nantinya. Hal ini berguna untuk memeriksa kondisi peralatan agar tidak terjadi sesuatu yang tidak diinginkan.

Daftar properti dan peralatan Produksi film		
Wardrobe	Peralatan Produksi	Properti Pendukung
Baju abu-abu lusuh	Tripod	Boneka tali
Baju Misterius Hitam	Kamera Fujifilm X-A5	Kursi kayu
	SD Card	Cermin Tua
	Laptop	

	Lighting	
--	----------	--

Tabel 4. Daftar Properti dan peralatan film eksperimental *Puppet master*

Durasi

Semua rangkaian cerita yang terjadi pada sinopsis, penulis merangkumnya menjadi sebuah film eksperimental *Puppet Master* yang akan berdurasi kurang lebih 7 menit sebagai durasi pembuatan karya tugas akhir.

Sinopsis

Film ini mengangkat tema tentang ketidaksadaran manusia dalam menjalani hidup yang sesungguhnya telah dikendalikan oleh kekuatan eksternal yang tak kasat mata. Menggunakan simbol boneka tali sebagai metafora utama, film ini mengeksplorasi perjalanan seorang individu yang tampaknya mengalami kehancuran, namun secara perlahan menyadari bahwa setiap langkah dan tindakannya telah diarahkan oleh suatu entitas yang tidak tampak *puppet master*.

Dengan pendekatan visual yang abstrak dan eksperimental, film ini tidak menyajikan narasi linier atau dialog konvensional, melainkan menekankan pada bahasa simbolik, gestur tubuh, pencahayaan, serta ritme visual yang ritmis dan terputus-putus. Tujuannya adalah untuk menciptakan pengalaman sinematik yang menggugah batin dan mendorong penonton untuk mempertanyakan realitas, kebebasan, dan kendali dalam kehidupan mereka sendiri.

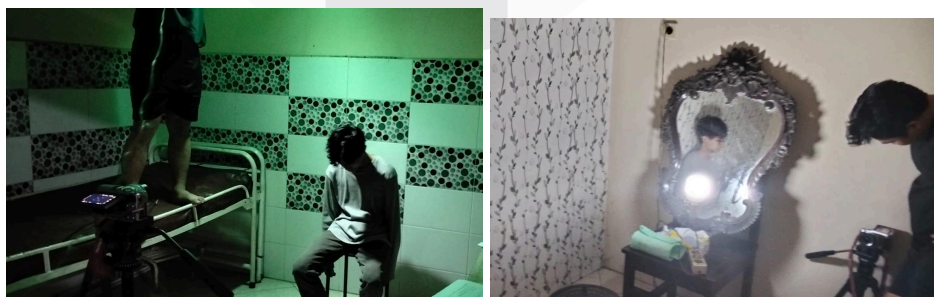
Konflik utama dalam film ini bersifat internal yakni konflik eksistensial antara kesadaran dan ketidaksadaran, antara identitas diri dan struktur eksternal yang mengendalikannya. Dalam ruang-ruang visual yang suram, manipulatif, dan

kadang repetitif, tokoh utama mengalami transformasi batin: dari kepasrahan, kegelisahan, hingga pencarian akan makna dan kendali sejati.

Film ini dirancang untuk tidak memberikan jawaban pasti, melainkan membuka ruang tafsir. Dengan demikian, *Puppet Master* menjadi media reflektif yang merepresentasikan keresahan penulis terhadap isu yang seringkali menciptakan ilusi kebebasan dalam kehidupan manusia modern.

Produksi

Setelah proses *Pre-Production*, selanjutnya adalah tahap produksi dimana hal yang dilakukan adalah proses pengambilan gambar atau syuting sesuai dengan Shot list & Storyboard yang telah dibuat. Proses pengambilan gambar pada tahap produksi ini berjalan dengan baik dan sesuai dengan harapan. Penulis dapat mengantisipasi shot-shot yang akan diperlukan. Pergerakan kamera yang diambil pada film ini, sebagian besar banyak yang menggunakan pengambilan tidak bergerak, namun banyak dilakukan pengulangan reka adegan karena untuk tambahan adegan. Para kru juga tidak mementingkan jobdesk pada saat produksi, kru saling membantu satu sama lain agar produksi berjalan dengan baik.



Gambar 5. Proses Syuting *indoor*
(Sumber : Dokumentasi pribadi)



Gambar 6. Proses Syuting *outdoor*
(Sumber : Dokumentasi pribadi)

Pasca Produksi

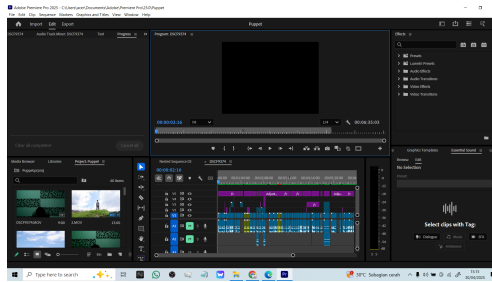
Dalam proses post-production, penulis menggunakan satu perangkat laptop dengan *software editing Adobe Premiere Pro* untuk mengedit film, Canva untuk mengedit poster film, dan Capcut untuk pengolahan *sound mixer*. Dalam tahap ini, penulis mengerjakan semuanya di bantu teman penulis berdasarkan hasil referensi seniman yang telah disampaikan pada BAB II.



Gambar 7. *Before poster Puppet Master*
(Sumber : Dokumentasi pribadi)

Pada tahap editing poster film, penulis memilah beberapa foto yang sekiranya senada dengan konsep film. Penulis merubah foto lalu mengubah color grading nya menjadi gelap dan menambahkan text font judul film beserta jajaran kru yang terlibat dalam pembuatan film eksperimental ini.

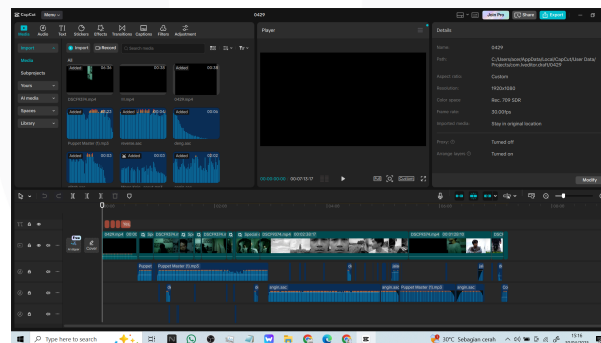
Lalu pada tahap *editing* film, secara garis besar proses *editing* film menggunakan beberapa teknik penggabungan layer dan juga memasukkan beberapa efek surealisme. Dalam tahap ini juga, penulis mencoba merespon hasil eksperimental dari referensi seniman pada BAB II dan mengelaborasikannya atau mengolahnya menjadi sebuah film eksperimental dengan 2 unsur yaitu abstract form dan associational form.



Gambar 8. Proses editing film di Adobe Premiere Pro.

(Sumber : Dokumentasi pribadi)

Karena hasil rekaman yang dihasilkan masih polos, maka penyesuaian adjusting color, color grading, dan penambahan efek sangat dibutuhkan. Transisi yang diperlukan ada cut, fade in, dan fade out yang ekstrim agar perpindahan film lebih non linear, juga menggunakan perpindahan tempo ritme dari scene ke scene. Aspek rasio film ini menggunakan 4:3 dengan tambahan black bar pada sisi kanan dan kiri dan film dengan durasi 7 menit lebih.



Gambar 9. Proses pengolahan audio di Capcut..

(Sumber : Dokumentasi pribadi)

Film ini sudah tidak memperhatikan tatanan film yang ada pada umumnya, dan dalam film ini tidak memiliki narasi, ataupun dialog antar karakter. Untuk pengolahan *sound mixer*, penulis menggunakan aplikasi bernama Capcut. Pengaturan audio disesuaikan dengan kebutuhan seperti effect, ambient serta

instrumen-instrumen sangat diperlukan dalam proses editing agar kesan visual yang ditampilkan lebih mencekam dan senada dengan konsep.

HASIL DAN DISKUSI

Konsep Karya

Pada kesempatan kali ini, penulis akan mengangkat sebuah karya mengenai visualisasi seorang pemuda yang dikendalikan oleh seseorang dalam hal ini seorang *Puppet Master* yang divisualisasikan dalam medium film eksperimental. Konsep ini diangkat dari pengalaman pribadi orang terdekat penulis yang sempat mengalami dikendalikan oleh seseorang dalam dalih balas budi. Seperti yang sudah dijelaskan pada latar belakang, penulis merasa bahwa isu yang diangkat dekat dengan kehidupan penulis dan menarik untuk diangkat kedalam sebuah film eksperimental karena belum pernah ada yang mengangkat sebelumnya. Film ini adalah kritik sosial tentang bagaimana manusia dimanipulasi dalam sistem sosial. Visualisasi boneka tali menjadi metafora utama atas kontrol tersembunyi yang dialami manusia. Pendekatan eksperimental dilakukan melalui distorsi visual, suara, dan struktur narasi non-linear.

LANDASAN KONSEPTUAL

Konsep *Puppet Master* dalam karya ini mengacu pada gagasan tentang kekuatan tak terlihat yang memanipulasi individu tanpa disadari, sebagaimana dikemukakan oleh Jean Baudrillard (1994) dalam *Simulacra and Simulation*. Baudrillard menyatakan bahwa realitas modern merupakan hasil konstruksi sistemik yang menghasilkan hiperrealitas, di mana individu hidup dalam ilusi kendali atas diri mereka. Dalam konteks ini, karakter dalam film divisualisasikan

sebagai entitas yang terikat, kehilangan otonomi, dan menjadi bagian dari sistem yang lebih besar.

Aspek manipulasi menjadi elemen penting dalam penciptaan pengalaman sinematik yang *disorientation*. Sejalan dengan pandangan Sugiyanto (2015), manipulasi dilakukan melalui teknik editing non-linear, *jump cuts*, distorsi suara, dan pencahayaan ekstrim. Tujuannya bukan sekadar efek visual, melainkan menciptakan pengalaman psikologis yang paralel antara karakter dan penonton, menekankan ketidak kendalian atas ruang, waktu, dan identitas.

Teori perubahan kepribadian juga diterapkan dalam eksplorasi karakter. Berdasarkan penelitian Roberts et al. (2017), kepribadian bersifat plastis dan dapat berubah akibat tekanan eksternal atau pengalaman traumatis. Dalam film ini, transformasi karakter divisualisasikan melalui perubahan gestur, warna dominan, dan elemen visual seperti glitch dan refleksi cermin, yang menyimbolkan fragmentasi identitas.

Secara sinematik, pendekatan film eksperimental menjadi medium utama untuk menyampaikan gagasan. Menurut Sitney (2002), film eksperimental menolak struktur naratif konvensional dan lebih menekankan pada eksplorasi estetika dan ekspresi subjektif. *Puppet Master* menerapkan teknik seperti *superimposition*, efek glitch, dan multiple exposure untuk menciptakan dunia yang tidak stabil dan menantang persepsi audiens.

Pendekatan surealis juga digunakan untuk menggambarkan kondisi bawah sadar karakter. Imaji yang tidak logis, transisi mendadak, serta penggunaan objek simbolik seperti boneka dan cermin, menciptakan suasana absurditas yang mendalam (Breton, 1924). Hal ini diperkuat oleh teori marionette dari Kleist (1810), yang melihat boneka sebagai simbol keterikatan manusia terhadap kekuatan eksternal. Karakter dalam film ditampilkan sebagai sosok yang

kehilangan kehendak bebas dan bergerak dalam kehendak sistem yang tidak terlihat.

Dengan demikian, seluruh teori yang diangkat dalam kajian ini mendukung penciptaan *Puppet Master* sebagai film eksperimental yang tidak hanya menonjolkan aspek estetika, tetapi juga menjadi refleksi kritis atas realitas sosial dan psikologis manusia dalam dunia modern

Gagasan pengkaryaan

Dalam film eksperimental *Puppet Master*, Penulis memiliki keinginan mendalam untuk merumuskan dan menghadirkan konstruksi visual yang bersifat absurd dalam arti melampaui logika naratif yang lazim namun tetap mempertahankan elemen-elemen yang terasa familiar bagi penonton, Visual ini dirancang sebagai arena ambiguitas, tempat di mana individu ditampilkan seolah-olah mereka menjalani hidup berdasarkan kehendak dan pilihan pribadi yang bebas, padahal kenyataannya mereka hanyalah entitas yang digerakkan secara sistematis oleh kekuatan-kekuatan tak kasat mata. Dalam ruang ini, konsep kebebasan menjadi kabur hanya menjadi sandiwara yang dimainkan di bawah arahan struktur yang jauh lebih besar dan tak terlihat, seperti boneka tali yang diatur oleh tangan-tangan tak dikenal. Penulis selaku director film ini ingin menunjukan visual seseorang yang dikendalikan oleh orang lain.

Gagasan ini lahir dari refleksi personal penulis terhadap pengalaman yang disaksikan secara konstan membingkai cara berpikir, bertindak, bahkan

merasakan. Lewat film ini, penulis tidak hanya ingin menyampaikan pengalaman, tetapi juga mengajak penonton untuk menyadari betapa seringnya kita menjadi bagian dari koreografi sosial yang tidak kita sadari sepenuhnya. Film ini, dengan segala kekacauan visual dan alur non-linear yang disengaja, menjadi sebuah bentuk perlawanan visualisasi. Ia adalah cermin yang menunjukkan fragmen-fragmen kebenaran yang biasanya tersembunyi di balik lapisan rutinitas dan kepatuhan. Ini bukan hanya tentang representasi realitas, tetapi tentang membuka kemungkinan baru dalam memahaminya melalui bahasa visual yang bebas dari pakem dan logika yang abstrak.

Hasil Karya

Setelah melewati proses pengkaryaan yang melewati beberapa tahapan, pada bagian ini penulis akan menjelaskan pemakaian yang ada pada film eksperimental dan poster film eksperimental *Puppet Master*.



Gambar 10. Poster Film eksperimental *Puppet Master*..

(Sumber : Dokumentasi pribadi)

Ada beberapa pesan yang ingin penulis sampaikan dari poster film ini ada beberapa pesan tersembunyi yang digambarkan melalui cermin kosong dan boneka tali, pada cermin kosong memiliki makna bahwa tidak ada wujud dari karakter utama karena kuatnya kendali menghasilkan hilangnya eksistensi karakter utama dikarenakan identitasnya sudah menjadi semu dan bukan mencerminkan dirinya sendiri juga menjelaskan bahwa dirinya sudah tidak ada melainkan diri yang diinginkan oleh yang mengendalikannya yaitu boneka tali. Lalu makna dari boneka tali yang ada di poster menandakan bahwa karakter utama sama seperti boneka tali tidak berdaya jika tidak dikendalikan oleh seseorang yang buruknya dia tidak sadar bahwa dirinya telah hilang dan identitas pribadinya tergantung oleh boneka tali yang harus dikendalikan oleh orang lain

Melalui beberapa penjelasan di atas, maka bisa disimpulkan bahwa film ini merupakan kisah yang terinspirasi dari kisah pengalaman nyata. Menceritakan tentang seorang pria yang tidak sadar bahwa dirinya dikendalikan oleh seseorang namun tidak bisa terlepas karena terlalu kuatnya si pengendali.

Dalam salah satu bagian film *Puppet Master*, digunakan lagu bernada ceria dan tempo ringan yang secara kontras dipadukan dengan visual yang suram, surealis, dan terkesan mistis. Ketimpangan antara audio dan visual ini bukanlah kebetulan, melainkan bentuk *visual metaphor* untuk menggambarkan bagaimana manipulasi dan kontrol sering kali hadir dalam bentuk yang tidak kasat mata.

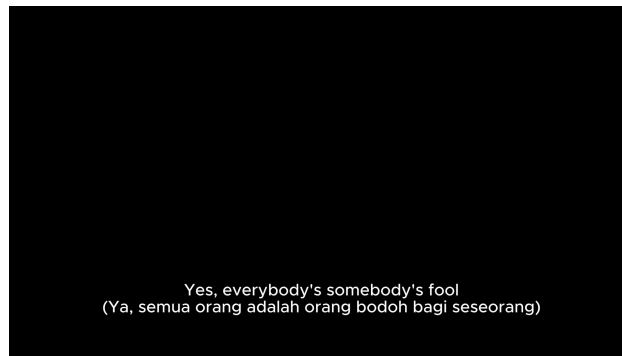
Seperti dalam kehidupan nyata, pelaku manipulasi tidak selalu hadir dengan wajah menyeramkan; sebaliknya, ia bisa datang dengan kehangatan, perhatian, bahkan kebahagiaan palsu. Lagu yang terdengar "happy" berfungsi sebagai penutup kebohongan psikologis, sementara visual mistis menyingkap kenyataan yang menakutkan di baliknya.

Keputusan untuk tidak menampilkan sosok *Puppet Master* secara eksplisit dan dominan dalam film juga merupakan bentuk pernyataan visual bahwa kontrol dan manipulasi sering kali tidak disadari oleh korbannya. Sosok yang mengendalikan bisa hadir dalam bayangan, suara samar, atau gestur yang tidak kasat mata. Dengan tidak memperlihatkan pengendali secara terang-terangan, film ini ingin menegaskan bahwa korban kerap kali tidak menyadari bahwa dirinya sedang dikendalikan. Hal ini memperkuat narasi tentang manipulasi psikologis yang subtil, tetapi sangat mempengaruhi tindakan seseorang.

Kesan mistik yang ditampilkan dalam film ini bukanlah representasi dari hal-hal gaib, melainkan metafora atas pengalaman psikologis yang menyeramkan. Manipulasi psikis dalam kehidupan nyata bisa sangat menekan, membuat seseorang merasa kehilangan jati diri, arah, dan bahkan logikanya sendiri. Visual kabur, suara bergema, dan cermin digunakan untuk membentuk atmosfer mistis yang mendalam. Tujuannya bukan untuk menghadirkan horor supernatural, melainkan menunjukkan bahwa kekerasan mental dan kontrol tak terlihat dapat lebih mengerikan daripada ketakutan terhadap makhluk gaib.

Pemilihan lagu *Everybody's Somebody's Fool* yang dinyanyikan Connie Francis dibandingkan dengan *Master of Puppets* dari Metallica juga merupakan keputusan artistik yang penting. Lagu Connie Francis, dengan lirik dan nuansa yang personal, membawa pendekatan emosional yang lebih dalam dan menyentuh, sesuai dengan narasi korban manipulasi dalam relasi personal. Sementara *Master of Puppets* lebih bersifat umum dan politis sebagai kritik sosial tentang adiksi dan kekuasaan sistem, lagu *Everybody's Somebody's Fool* justru lebih selaras dengan suasana batin karakter dalam film *Puppet Master*—lembut di luar, tetapi penuh luka dan kehancuran di dalam. Pendekatan ini memperkuat kesan tragis dan ironi dalam relasi antara pelaku dan korban.

Dengan menggunakan desain dari dua elemen film eksperimental yaitu *abstract form* dan *associational form* menurut David Bordwell dan Kristin Thompson. Penggunaan warna, ritme, simbol/interpretasi, tanpa narasi ataupun dialog, perpindahan tempo antar adegan, menjadikan film ini memiliki elemen campuran. Menambahkan banyak elemen abstrak yang berguna sebagai simbolis dari tema karya film eksperimental ini. Oleh karena itu, penulis akan menjelaskan tentang makna dan unsur *abstract form* ataupun *associational form* yang terdapat pada beberapa *scene* yang akan penulis bahas pada bagian ini.



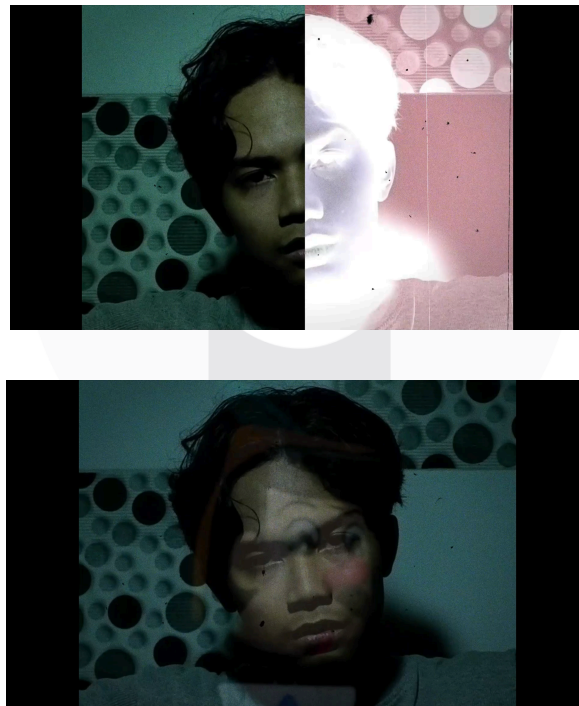
Gambar 11. Film eksperimental *Puppet Master*. [Timecode = 00.00.02]
(Sumber : *Puppet Master*, 2025)

Pada babak awal pembukaan film dimulai dengan sebuah potongan lagu dari *Everybody's Somebody's Fool* dari Connie Francis, yang penulis anggap *relate* dengan penceritaan yang penulis buat pada film eksperimental *Puppet Master* ini memberikan kesan pembukaan yang memiliki makna seperti narator secara tidak langsung agar penonton menangkap maksud dari visual yang penulis tampilkan sebagai media penyampaian secara tidak langsung.



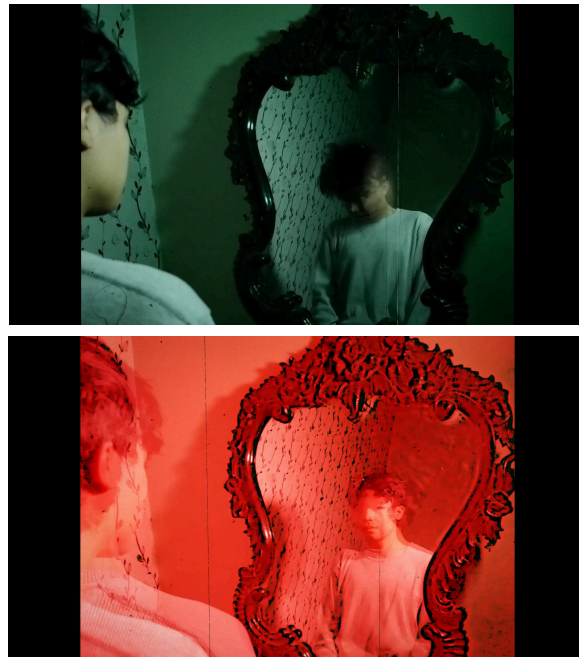
Gambar 12. Film eksperimental *Puppet Master*. [Timecode = 00.00.58 - 00.01.07]
(Sumber : *Puppet Master*, 2025)

Pada *scene* awal film ini diawali layar hitam dan tiba-tiba terbuka seperti tirai dan menunjukkan seorang laki-laki karakter utama yang mengangkat tangannya seolah dirinya boneka tali, makna dari *scene* ini adalah realitas yang digambarkan sebagai *Puppet Show* yang dialami oleh karakter utama ini dimana biasanya *Puppet show* ini ditampilkan di sebuah kotak kecil yang dibuka dengan menarik tirai untuk memulai penampilan sama halnya dengan film ini dibuka dengan tirai yang terbuka dengan memunculkan karakter utama sebagai *Puppet* yang akan ditampilkan, Lalu ada visual yang dibuat konsisten dengan adanya film *grain* untuk memberikan ambians misterius.



Gambar 13. Film eksperimental *Puppet Master*. [Timecode = 00.01.08 - 00.01.18]
(Sumber : *Puppet Master*, 2025)

Scene ini masih berada pada babak *scene* pertama film ini yang menunjukkan pada bagian awal menunjukkan karakter utama yang ditunjukkan adanya pembelahan warna pada bagian kiri adalah warna normal dan warna kanan warna negatif lalu *scene* menimbulkan efek dua *exposure* yang menggabungkan wajah karakter utama dengan boneka kayu yang disandingkan bersama, lalu ada sedikit detail kecil bahwa tembok yang menjadi latar belakang juga terkesan memiliki dua warna yang berbeda. Makna dari *scene* ini sudah jelas menjelaskan meleburnya kepribadian yang ditunjukkan dengan kesan warna dan adanya 2 *layer* yang disatukan menjadi satu dan dipertegas dengan tembok yang memiliki 2 warna sebagai makna perubahan kepribadian dan sifat itu sendiri, pada babak ini di konsepskan untuk memberi tahu penonton bahwa karakter utama tidak yakin akan dirinya sendiri yang mana dirinya yang sebenarnya yang ditunjukkan dengan perubahan warna pada wajah sebelahnya adanya latar belakang yang memiliki 2 warna dan juga dirinya di sandingkan dengan boneka kayu untuk memberi kesan dirinya bingung akan dirinya sendiri.



Gambar 14. Film eksperimental *Puppet Master*. [Timecode = 00.02.04 - 00.02.47]
(Sumber : *Puppet Master*, 2025)

Pada babak ini *scene* sudah memasuki babak ke 2 sekarang ruangan menjadi lebih intens dan lebih kecil namun masih memiliki 2 warna yang berbeda masih memiliki arti yang sama seperti sebelumnya dalam adegan ini menunjukkan karakter utama yang mulai memberontak dengan ditunjukan wajahnya yang bergerak tidak karuan yang menunjukkan kesan pemberontakan, kebingungan dan kepasrahan lalu warna berubah drastis menjadi visual dengan warna merah menunjukkan bahwa karakter utama telah marah pada keadaan namun sekuat apapun dia berusaha hasilnya tidak begitu signifikan. Dan mungkin menyebabkan pikirannya berlebihan seperti yang dijelaskan Alifyan, Sintowoko, & Rohadiat, 2024, *Overthinking* bisa dianggap sebagai proses pemikiran yang berlebihan, di mana ada banyak pikiran yang diproses, tetapi sebenarnya tidak penting atau

tidak diperlukan. Pada akhirnya, overthinking timbul karena kurangnya kepastian atau validasi terhadap pemikiran.



Gambar 15. Film eksperimental *Puppet Master*. [Timecode = 00.03.16 - 00.03.35]
(Sumber : *Puppet Master*, 2025)

Pada babak selanjutnya *scene* ini sudah memasuki *scene* ke 3 pada babak ini adalah lanjutan dari babak sebelumnya dimana setelah sekuat tenaga karakter utama mencoba memberontak namun hasilnya tetap sama dia tidak bisa keluar dari kontrol yang dia alami namun sekarang malah menjadi semakin buruk babak ini menunjukkan apa yang sebenarnya terjadi di bawah alam bawah sadarnya yang akan menunjukkan apa yang akan terjadi sebelumnya, Makna pada adegan ini adalah visualisasi dari alam bawah sadarnya yang ditunjukkan dengan warna berbeda yaitu warna hitam putih dan sepanjang babak ini warna akan terus hitam putih namun pada awal babak ini ada warna yang menunjukkan langit menjadi warna merah muda pada hal ini memiliki arti bahwa bahkan setelah

pemberontakan yang sangat panjang perubahan kepribadian dan sifat semakin berkembang yang mungkin jika tidak ada perlawanan akan menjadi semakin parah.



Gambar 16. Film eksperimental *Puppet Master*. [Timecode = 00.03.44 - 00.04.40]
(Sumber : *Puppet Master*,2025)

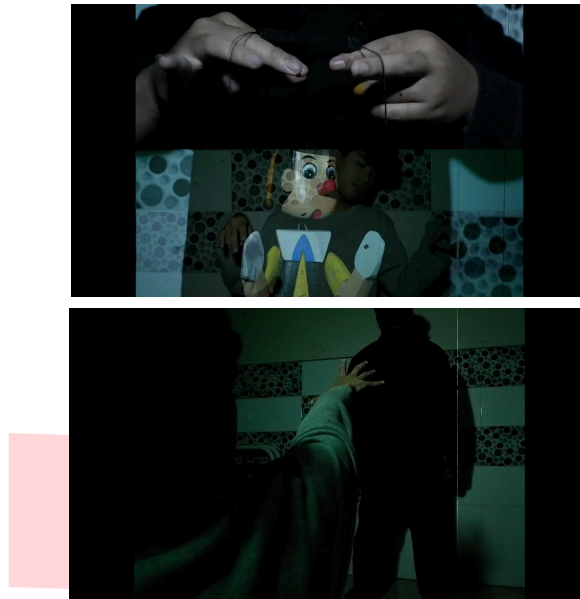
Pada babak ini akhirnya sang *Puppet Master* terungkap sosok yang menggunakan baju serba hitam dan tidak menunjukkan siapa identitasnya agar terkesan lebih misterius pada babak ini akhirnya karakter utama akhirnya bisa menguasai dirinya sendiri dia yang memiliki hak atas tubuhnya dan pada babak ini akhirnya pemeran utama mencoba untuk menggapai sang *Puppet Master* namun seakan bahkan alam bawah sadarnya pun tidak bisa menggapai siapa yang mengendalikannya, pada adegan ini karakter utama terus mengalami looping yang mungkin bisa terjadi tanpa batas semakin karakter utama ingin menggapai sang *Puppet Master* dirinya seakan kembali keposisi awal tanpa memiliki hasil yang jelas, makna dari *scene* ini adalah bentuk dari kuatnya orang yang mengontrol karakter utama bahkan setelah karakter utama berusaha sekuat tenaga pun karakter utama tidak berhasil mencapainya.



Gambar 17. Film eksperimental *Puppet Master*. [Timecode = 00.04.48 - 00.05.13]

(Sumber : *Puppet Master*, 2025)

Pada babak ini babak sudah hampir mencapai babak puncak pada akhirnya karakter utama terlepas dari loopingnya dan akhirnya dia akan hampir bisa mencapai sang *Puppet Master* namun karakter utama terjatuh dan akhirnya terbongkar bahwa sebenarnya dirinya hanyalah seorang *Puppet doll* yang akhirnya kembali memerlukan tuan untuk mengendalikannya, Makna dari scene ini sendiri menunjukkan bahwa bahkan dalam alam bawah sadarnya dirinya masih merasa dirinya bukan diri sendiri melainkan dirinya adalah seorang boneka yang perlu tuan karena dirinya tidak sadar bahwa selama ini dirinya tidak bisa mengendalikan dirinya sendiri kekuatan sang *Puppet Master* disini dimana dalam dunia alam bawah sadarnya sendiri karakter utama bahkan tidak memiliki suara langkah kaki namun sang *Puppet Master* punya.



Gambar 18. Film eksperimental *Puppet Master*. [Timecode = 00.05.27 - 00.06.00]
(Sumber : *Puppet Master*, 2025)

Pada babak ini adalah *scene* yang menunjukkan adegan puncak dari film ini menampilkan secara eksplisit bahwa sang *Puppet master* mengendalikan karakter utama layaknya seperti boneka tali lalu adegan lanjutannya adalah sang karakter utama kembali mengejar sang *Puppet master* namun hasilnya tetap sama tidak dapat tercapai karena sang *Puppet master* lebih kuat pengaruhnya daripada karakter utama, makna dari adegan ini adalah ini adalah metafora dari *Puppet Master* ini sendiri yaitu dirinya mengendalikan orang lain layaknya *Puppet Master* yang mengendalikan *Puppet Doll* dalam seni *Marionette* Lalu ada juga adegan looping yang terjadi karena semua usahanya tidak akan memberikan jalan keluar jika tidak ada bantuan dari orang lain akan kembali ke siklus yang sama dan akan menjadi boneka dari orang lain jika tidak diselamatkan.



Gambar 19. Film eksperimental *Puppet Master*. [Timecode = 00.06.43 - 00.07.04]
(Sumber : *Puppet Master*, 2025)

Akhirnya sampai pada scene akhir menunjukkan bahwa fase sudah mulai turun dan sang karakter utama duduk cemas, bingung dan pasrah akan keadaan setelah melewati berbagai hal namun tidak lama muncul sosok karakter dengan baju serba hitam itu kembali dari belakangnya berjalan menuju kearahnya namun tiba-tiba terdengar kembali suara boneka tali seperti sebelumnya dan akhirnya karakter utama kembali mengangkat tangannya seperti boneka tali serta senyum tipis entah karakter utama sudah pasrah atau akhirnya menerima keadaan karena tidak mencari pertolongan dari orang lain dan akhirnya tirai tertutup dan film pun berakhir, makna dari adegan akhir ini adalah kontrol dari orang lain terkadang tidak selesai begitu saja dan mungkin kondisinya saja yang mereda sedikit namun pada akhirnya semuanya akan terulang kembali dan bahkan karakter utama

mungkin hanya bisa pasrah akan keadaan jika tidak ada orang lain yang menolongnya, dan tirai tertutup menjadi metafora bahwa cerita berakhir dan layaknya *Puppet show* semuanya akan terus berulang. bisa dikatakan karakter utama telah kehilangan dirinya atau bisa disebut krisis identitas seperti yang disampaikan dalam jurnal Ramadhan, Sintowoko, & Zen, 2024 Krisis eksistensi merupakan kondisi yang wajar dialami saat seseorang berada dalam fase transisi dalam hidupnya... ketika seseorang gagal dalam mencapai suatu tujuan dalam hidupnya, maka kejadian tersebut dapat memicu seseorang untuk mulai mempertanyakan keberadaannya sendiri dalam hidup dan apa yang semestinya mereka perbuat.

KESIMPULAN

Film eksperimental *Puppet Master* hadir sebagai bentuk ekspresi visual yang mengangkat isu manipulasi sosial dengan pendekatan simbolis melalui metafora boneka tali. Proses penciptaan karya ini menunjukkan bahwa medium film eksperimental mampu menjadi ruang bebas bagi seniman untuk menyampaikan pesan kritis terhadap realitas sosial yang kerap tidak disadari keberadaannya oleh individu.

Karya ini mengeksplorasi konsep kontrol, dualitas identitas, dan ketidaksadaran manusia akan sistem yang membentuk serta mengarahkan perilaku mereka. Melalui eksperimentasi visual, penggunaan warna yang manipulatif, distorsi ruang dan waktu, serta pendekatan sinematik non-linear, *Puppet Master* berhasil menggambarkan atmosfer keterasingan dan dominasi kekuatan eksternal terhadap individu.

Dengan berangkat dari pengalaman personal dan eksplorasi artistik mendalam, film ini tidak hanya menjadi karya visual, tetapi juga cermin reflektif tentang bagaimana manusia dalam kehidupan modern seringkali menjadi "boneka" dari sistem yang tidak mereka sadari.

DAFTAR PUSTAKA

1. BUKU

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

Bordwell, D., & Thompson, K. (2012). Film Art: An Introduction. McGraw-Hill Education.

Breton, A. (1924). Manifesto of Surrealism. Paris: Gallimard.

Depdikbud. (2005). Kamus Istilah Perfilman. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.

Effendi, A. (1986). Ilmu Komunikasi: Teori dan Praktek. Bandung: Remadja Karya.

Kleist, H. von. (2007). *On the Marionette Theatre* (T. J. Reed, Trans.). In *German Romantic Criticism* (pp. 267–272). Continuum. (Original work published 1810)

Manovich, L. (2001). *The Language of New Media*. MIT Press.

Pratista, H. (2008). *Memahami Film*. Yogyakarta: Homerian Pustaka.

Rizal, M. (2014). *Analisis Film sebagai Media Komunikasi Massa*. Jakarta: PT Gramedia.

2. JURNAL

Alifyan, M. D., Sintowoko, D. A. W., & Rohadiat, V. G. (2024). Visualisasi overthinking pada film eksperimental Unreal. *e-Proceeding of Art & Design*, 11(6), 10442–10457. Universitas Telkom.

Azizah, A., Gautami, R. A., Carine, A., & Bariroh, W. (2024). Cerminan konflik batin: Perkembangan identitas pribumi dalam film Bumi Manusia berdasarkan teori Vygotsky. *Jurnal Digdaya*, 3(4).
<https://jurnaldigdaya.com/jd/article/view/40>

Baudrillard, J. (1994). *Simulacra and Simulation*. University of Michigan Press.

Firdaus, I. F., Sadono, S., & Sintowoko, D. A. W. (2024). Interpretasi katarsis dalam media film eksperimental. *e-Proceeding of Art & Design*, 11(2), 3581–3592. Universitas Telkom.

Jones, R., & Keller, M. (2020). *The psychology of manipulation: Understanding hidden influences*. Oxford University Press.

Nugraha, F., Endriawan, D., & Ersyad, F. A. (2024). Proses kreatif penciptaan film eksperimental *Hanasta Sang Nafsi*. *e-Proceeding of Art & Design*, 11(6), 9858–9875. Universitas Telkom.
<https://drive.google.com/drive/folders/1iqDJHE6pAp3jpiGGIH3xeQNjKq3klktx?usp=sharing>

Ramadhan, M. S., Sintowoko, D. A. W., & Zen, A. P. (2024). Visualisasi krisis eksistensi dalam karya film eksperimental. *e-Proceeding of Art & Design*, 11(6), 10425–10441. Universitas Telkom.

Roberts, B. W., Walton, K. E., & Viechtbauer, W. (2017). Patterns of mean-level change in personality traits across the life course: A meta-analysis of longitudinal studies. *Psychological Bulletin*, 132(1), 1–25. <https://doi.org/10.1037/bul0000088>

Sitney, P. A. (2002). *Visionary Film: The American Avant-Garde, 1943–2000*.
Oxford University Press.

Smith, J. (2018). *Invisible strings: The art of control and manipulation*.
Cambridge University Press.

Sugiyanto. (2015). Manipulasi: Karakteristik Eksperimen. *Buletin Psikologi*,
23(1), 1–13.
<https://jurnal.ugm.ac.id/buletinpsikologi/article/view/11486>

Wrzus, C., & Roberts, B. W. (2017). Processes of personality development in
adulthood: The role of goals and social relationships. *Developmental*
Psychology, 53(11), 2078–2090. <https://doi.org/10.1037/dev0000369>

3. VIDEO DARING

Cornell. (2020, March 13). 'I am become death' - Experimental short film
[Video]. YouTube. <https://youtu.be/zZw16RqVAGQ>

Hepworth & Stow. (2024, January 14). Alice in Wonderland with Cecil
Hepworth and Percy Stow ~Silent movie from 1903 [Video]. YouTube.
<https://youtu.be/X-mabKXXFAA>

Méliès. (2018, April 9). Le voyage dans la Lune (1902) [Video]. YouTube.
<https://youtu.be/ZNAHcMMOHE8>

Sevenfold. (2016, October 13). Avenged Sevenfold - The Stage [Video].

YouTube. <https://youtu.be/fBYVIFXsEME>

