

**MEMBANGUN UNSUR DRAMATIK DENGAN
PENERAPAN *CAMERA MOVEMENT* PADA
SINEMATOGRAFI FILM FIKSI “HAH”**

SKRIPSI PENCIPTAAN SENI
untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai derajat Sarjana Strata 1
Program Studi Film dan Televisi



Disusun oleh
Tegar Achmad Yasya
NIM: 1210016132

PROGRAM STUDI FILM DAN TELEVISI
JURUSAN TELEVISI
FAKULTAS SENI MEDIA REKAM
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
YOGYAKARTA

2019

LEMBAR PENGESAHAN

Tugas Akhir Skripsi Penciptaan Seni yang berjudul :

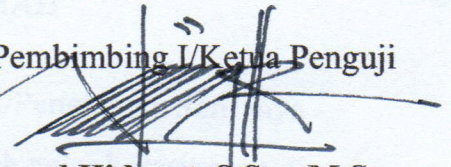
MEMBANGUN UNSUR DRAMATIK DENGAN PENERAPAN *CAMERA MOVEMENT* PADA SINEMATOGRAFI FILM FIKSI “HAH”

yang disusun oleh
Tegar Achmad Yasya
NIM 1210016132

Telah diuji dan dinyatakan lulus oleh Tim Penguji Tugas Akhir Skripsi Program Studi S1
Film dan Televisi FSMR ISI Yogyakarta, yang diselenggarakan pada tanggal

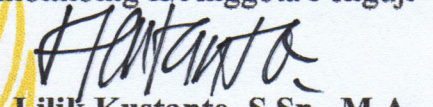
12 JUL 2019

Pembimbing I/Ketua Penguji



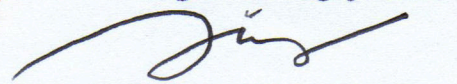
Nanang Rakhmad Hidayat, S.Sn., M.Sn.
NIP 19660510 199802 1 006

Pembimbing II/Anggota Penguji



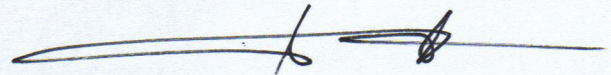
Lilik Kustanto, S.Sn., M.A.
NIP 19740313 200012 1 001

Cognate/Penguji Ahli



Pius Rino Pungkiawan, S.Sn., M.Sn.
NIP 19911018 201903 1 013


Ketua Program Studi/Ketua Jurusan



Agnes Widyasmoro, S.Sn., M.A.
NIP 19780506 200501 2 001

Mengetahui

Dekan
Fakultas Seni Media Rekam



Marsudi S. Kar., M.Hum.
NIP 19610710 198703 1 002



**LEMBAR PERNYATAAN
KEASLIAN KARYA ILMIAH**

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Tegar Achmad Yasya

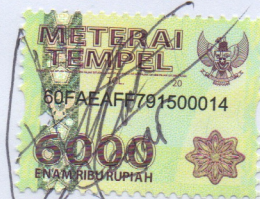
NIM : 1210016132

Judul Skripsi : Membangun Unsur Dramatik dengan Penerapan *Camera Movement* pada Sinematografi Film Fiksi "HAH"

Dengan ini menyatakan bahwa dalam Skripsi Penciptaan Seni/Pengkajian Seni saya tidak terdapat bagian yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi dan juga tidak terdapat karya atau tulisan yang pernah ditulis atau diproduksi oleh pihak lain, kecuali secara tertulis diacu dalam naskah atau karya dan disebutkan dalam Daftar Pustaka.

Pernyataan ini saya buat dengan penuh tanggung jawab dan saya bersedia menerima sanksi apapun apabila di kemudian hari diketahui tidak benar.

Dibuat di : Yogyakarta
Pada tanggal : 12 Juni 2019
Yang Menyatakan,



Tegar Achmad Yasya
NIM: 1210016132

**LEMBAR PERNYATAAN
PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH
UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Tegar Achmad Yasya

NIM : 1210016132

Demi kemajuan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Institut Seni Indonesia Yogyakarta, Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif (*Non-Exclusive Royalty-Free Rights*) atas karya ilmiah saya berjudul 'Membangun Unsur Dramatik dengan Penerapan *Camera Movement* pada Sinematografi Film Fiksi "HAH"' untuk disimpan dan dipublikasikan oleh Institut Seni Indonesia Yogyakarta bagi kemajuan dan keperluan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis atau pencipta.

Saya bersedia menanggung secara pribadi tanpa melibatkan pihak Institut Seni Indonesia Yogyakarta terhadap segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Dibuat di : Yogyakarta
Pada tanggal : 12 Juni 2019
Yang Menyatakan,



Tegar Achmad Yasya
NIM: 1210016132

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur, penulis ucapkan dan panjatkan kepada Allah SWT, atas segala limpahan rahmat dan karunia-Nya, sehingga apa yang direncanakan dalam Tugas Akhir ini dapat terselesaikan dengan baik. Kesempatan telah diberikan-Nya untuk dapat belajar dan mencari semua pengalaman hidup, menjadi bekal ilmu pengetahuan serta pengalaman untuk melanjutkan segala kebutuhan dan cita-cita.

Melaksanakan pendidikan di jurusan Televisi dan Film tentunya tidak akan lepas dari proses kreatif dalam memproduksi karya audiovisual. Menyelesaikan semua mata kuliah, hingga akhirnya menempuh Tugas Akhir. Tugas Akhir ini disusun untuk memenuhi persyaratan kelulusan program S1 jurusan Televisi dan Film, Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Tugas Akhir ini berupa karya berjudul “Membangun Unsur Dramatik dengan Penerapan *Camera Movement* pada Sinematografi Film Fiksi HAH” dapat terselesaikan dengan baik.

Proses terwujudnya skripsi ini tak lepas dari campur tangan berbagai pihak. Maka dari itu, dengan segala kerendahan hati, penulis ingin mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Marsudi, S.Kar., M.Hum., selaku Dekan Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta;
2. Agnes Widyasmoro, S.Sn., M.A. dan Arif Sulistiyono, M.Sn., selaku Ketua dan Sekretaris Jurusan Film dan Televisi, Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta;
3. Nanang Rakhmad Hidayat, S.Sn., M.Sn., selaku dosen pembimbing I;
4. Lilik Kustanto, S.Sn., M.A., selaku dosen pembimbing II dan sebagai dosen wali;
5. Pius Rino Pungkiawan, S.Sn., M.Sn., selaku *cognate*/penguji ahli;
6. Aba Nursahid dan Ibu Pujiati, selaku kedua orang tua penulis;

7. Syahda Mutiara Yasya dan Iman N Damai Yasya, selaku adik penulis;
8. Seluruh orang yang terlibat dalam film “HAH”, atas jerih payahnya membantu jiwa, raga, dan waktu;
9. Seluruh orang yang terlibat dalam proses penulisan ini, atas kesabaran dan pengertiannya;
10. Dan terakhir, untuk semua teman-teman yang tidak bisa disebutkan satu per satu, kepada para pembaca, serta untuk kamu, terima kasih banyak.

Penulisan skripsi penciptaan seni ini jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu, kritik dan saran yang membangun dari para pembaca akan diterima dengan senang hati demi pengembangan diri. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat dan menambah wawasan bagi semua pihak.

Yogyakarta, 13 Juni 2019

Penulis

Tegar Achmad Yasya

NIM: 1210016132

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
HALAMAN PERNYATAAN	iii
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR LAMPIRAN	xi
ABSTRAK	xii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Penciptaan	1
B. Ide Penciptaan	3
C. Tujuan dan Manfaat	4
D. Tinjauan Karya	4
BAB II OBJEK PENCIPTAAN DAN ANALISIS OBJEK	9
A. Objek Penciptaan	9
B. Analisis Objek	10
BAB III LANDASAN TEORI	14
A. Film Fiksi	14
B. Sinematografi	14
C. <i>Camera Movement</i>	16
D. Unsur Dramatik	19
BAB IV KONSEP KARYA	21
A. Konsep Penciptaan	21
B. Desain Produksi	23
BAB V PERWUJUDAN DAN PEMBAHASAN KARYA	37
A. Proses Perwujudan	37
B. Pembahasan Karya	54

BAB VI KESIMPULAN DAN SARAN	73
A. Kesimpulan	73
B. Saran	73
DAFTAR PUSTAKA.....	75
LAMPIRAN	

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Poster Film “Siti”	5
Gambar 1.2 <i>Screenshot Scene “Enter The Void”</i>	6
Gambar 1.3 <i>Screenshot Scene “Enter The Void”</i>	6
Gambar 1.4 Poster Film “ <i>Trainspotting</i> ”	7
Gambar 4.1 Kamera <i>Sony a7sII</i>	25
Gambar 4.2 <i>List Alat Kamera</i>	26
Gambar 4.3 <i>Lensa Compact Prime 2</i>	27
Gambar 4.4 <i>List Alat Lighting</i>	28
Gambar 4.5 <i>List Storyboard</i>	29
Gambar 5.1 Analisis Naskah.....	40
Gambar 5.2 Rapat Produksi	41
Gambar 5.3 Persiapan <i>Setup</i> Kamar Bayu	42
Gambar 5.4 <i>Setup</i> Kamar Bayu	42
Gambar 5.5 Lokasi Pertama.....	43
Gambar 5.6 Proses Pengambilan Gambar <i>Scene 12</i>	43
Gambar 5.7 Proses Pengambilan Gambar	44
Gambar 5.8 Sebelum Matahari Terbit	44
Gambar 5.9 Pengambilan <i>Scene</i> Tujuh.....	45
Gambar 5.10 Pengambilan Gambar <i>Scene 16</i>	45
Gambar 5.11 <i>Crew</i> Mengarahkan Polisi.....	46
Gambar 5.12 Proses Pengambilan Gambar	47
Gambar 5.13 Proses Pengambilan Gambar <i>Scene 11</i>	48
Gambar 5.14 Stimulasi Imajinasi.....	48
Gambar 5.15 Pengambilan Gambar <i>Scene 10</i>	49
Gambar 5.16 Pengambilan Adegan Boneka Mampang.....	50
Gambar 5.17 Tim Kembali ke Kamar Bayu	51
Gambar 5.18 Monitor di Luar Kamar	51
Gambar 5.19 Pengambilan <i>Scene</i> Kamar Bayu	52

Gambar 5.20 Suasana <i>Shooting</i> di Kamar Bayu.....	52
Gambar 5.21 Tim Produksi HAH	53
Gambar 5.22 Penggunaan Pergerakan Kamera <i>Handheld</i>	55
Gambar 5.23 Penggunaan Pergerakan Kamera <i>Pan</i> dan <i>Tilt</i>	56
Gambar 5.24 Penggunaan Pergerakan Kamera <i>Pan</i>	57
Gambar 5.25 Penggunaan Pergerakan Kamera <i>Handheld</i>	57
Gambar 5.26 Adegan Bayu dan Roby Jalan-jalan Menggunakan Motor	58
Gambar 5.27 Adegan Bayu dan Roby Ketemu Mobil Polisi.....	59
Gambar 5.28 Penggunaan <i>Handheld</i> di saat Bayu Meminta Roby	60
Gambar 5.29 Penggunaan <i>Handheld</i> di saat Bayu Melihat Mobil Polisi lewat..	60
Gambar 5.30 Pergerakan Kamera dari Kiri ke Kanan Menggunakan <i>Handheld</i>	61
Gambar 5.31 <i>Screenshot</i> Ekspresi Roby.....	61
Gambar 5.32 Cuplikan Adegan Boneka Mampang dan Balon.....	62
Gambar 5.33 Pergerakan Kamera Mengikuti Objek.....	63
Gambar 5.34 <i>Screenshot</i> Penggunaan <i>Handheld</i>	65
Gambar 5.35 Penggunaan <i>Handheld</i> untuk Membangun Unsur Dramatik	66
Gambar 5.36 <i>Screenshot</i> Adegan <i>Scene 12</i>	67
Gambar 5.37 Penggunaan <i>Camera Movement Handheld</i> dan <i>Pan</i>	68
Gambar 5.38 <i>Screenshot</i> Adegan sebelum Naik Mobil Polisi.....	69
Gambar 5.39 <i>Screenshot</i> Adegan sebelum Keluar dari Mobil Polisi	69
Gambar 5.40 Penggunaan <i>Handheld</i> Membangun Unsur Dramatik	70
Gambar 5.41 <i>Screenshot</i> Cuplikan <i>Scene 18</i>	71
Gambar 5.42 <i>Screenshot</i> Adegan Terakhir	72

DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1 Kelengkapan Administrasi
- Lampiran 2 Naskah Film
- Lampiran 3 *Call Sheet*
- Lampiran 4 Desain Poster Film
- Lampiran 5 Desain Sampul Wadah Cakram DVD Film
- Lampiran 6 Desain Label Cakram DVD Film
- Lampiran 7 Desain Poster Pemutaran Karya
- Lampiran 8 Desain Katalog Pemutaran Karya
- Lampiran 9 Desain Undangan Pemutaran Karya
- Lampiran 10 Foto Kegiatan Pemutaran Karya
- Lampiran 11 Foto Kegiatan Produksi Karya

ABSTRAK

Konsep penciptaan karya ini menekankan pada pembangunan unsur dramatik menggunakan teknik *camera movement*. Unsur dramatik yang dimaksud di sini adalah konflik batin tokoh yang dibangun dengan *camera movement* sebagai representasi gambaran konflik batin yang diterjemahkan oleh penata gambar untuk disampaikan kepada penonton. Setiap penyajian gambar yang bergerak pada setiap pengambilan gambar bertujuan memberi gambaran kepada penonton tentang suasana konflik batin.

Film fiksi “HAH” akan menggunakan *camera movement* untuk membangun unsur dramatik yang berupa konflik batin. Film dengan *genre* drama ini bercerita tentang pemuda yang mengkonsumsi ganja lalu jalan-jalan dan bertemu dengan polisi. Pada situasi yang kontradiktif tetapi pemuda tersebut menyikapi dengan santai.

Kata kunci: *camera movement*, unsur dramatik, konflik batin

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penciptaan

Film adalah gambar yang bergerak dan suatu media komunikasi massa yang sangat penting untuk mengkomunikasikan suatu realita yang terjadi dalam kehidupan sehari-hari. Film memiliki realitas yang kuat, salah satunya yaitu menceritakan tentang realitas masyarakat. Film diartikan sebagai hasil budaya dan alat ekspresi kesenian (Effendy 1986, 239). Hingga kini genre film sudah semakin berkembang, namun ada beberapa di antaranya yang sudah sangat lekat dengan sejarah kehidupan manusia, salah satunya yaitu drama fiksi. Film fiksi secara umum dapat dibagi atas dua unsur pembentuk yakni, unsur naratif dan unsur sinematik. Kedua unsur tersebut saling berkaitan, namun di dalam unsur sinematik terbagi pula beberapa bagian yaitu sinematografi, *mise en scene*, *editing*, dan suara.

Sinematografi adalah bidang ilmu yang membahas tentang teknik penangkapan gambar hingga menjadi rangkaian gambar yang dapat menyampaikan gagasan.

Sebuah film terbentuk dari sekian banyak shot. Tiap shot membutuhkan penempatan kamera pada posisi yang paling baik bagi pandangan mata penonton, bagi tata set dan aksi pada suatu saat tertentu dalam perjalanan cerita (Mascelli 1977, 4).

Pengkomposisian gerakan-gerakan adalah aspek yang sangat penting dalam sinematografi film. Pada potret (*still photography*) gerakan-gerakan lengkap mungkin hanya sekedar dikesankan saja. Pada film gerakan-gerakan mungkin untuk dikesankan dan ditampilkan. Gerakan-gerakan memiliki sifat estetis dan psikologis, yang bisa memberikan aneka gambaran dan konotasi emosional terhadap penonton. Gerakan bisa diciptakan oleh mata yang bergerak dari satu titik lain dalam adegan, atau mungkin dengan mengikuti objek yang bergerak. Gerakan-gerakan bisa berubah di tengah *shot*, atau *sequence* dari *shot-shot*, sesuai dengan perubahan watak, *mood* atau tempo dari *action* (Mascelli 1977, 427).

Menyampaikan segala maksud dan alur tertentu. Dalam hal ini, gambar berhubungan langsung dengan pola penyampaian dan pembangunan cerita berikut konflik di dalamnya. Konflik atau klimaks biasanya menceritakan alur masalah yang menjadi pokok utama sebuah film. Dalam pembangunannya diharapkan penonton dapat ikut merasakan apa yang dialami si tokoh film (Javandalasta 2011, 21).

Di dalam perwujudan naskah berjudul “HAH” menerapkan pergerakan kamera yang secara spesifik menjelaskan konsep membangun unsur dramatik dengan penerapan *camera movement* pada sinematografi film fiksi “HAH”.

“HAH” adalah sebuah bentuk ekspresi suara yang keluar dari mulut dikarenakan sesuatu hal. Menurut kamus besar bahasa Indonesia (kbbi), hah yaitu kata seru untuk menyatakan girang, mengejek, menyatakan rasa lega, terkejut, suara orang tertawa lepas. Naskah “HAH” menceritakan tentang anak muda yang sedang berhalusinasi jalan-jalan di kota jogja karena pengaruh efek pemakaian ganja.

Di Indonesia status ganja adalah ilegal bahkan tergolong sebagai narkotika kelas I, tapi ada kelompok yang memperjuangkan status ganja untuk menjadi legal. Di negara seperti Amerika, Kanada, dll telah melegalkan ganja untuk kebutuhan pengobatan, industri, rekreasi, dll. Sedikit film cerita yang mengangkat ganja sebagai unsur cerita membuat hal ini menarik untuk diangkat ke dalam cerita film fiksi. Mewujudkan suatu cerita ke dalam bentuk film adalah pilihan yang tepat karena film dirasa sebagai media yang komplit sebagai media pencerita. Film dapat menampilkan kenyataan yang disertai dengan bunyi dan gambar gerak sehingga dapat langsung dimaknai oleh penonton.

Dramatik dalam skenario film ini menyajikan peristiwa yang kontradiktif kepada penonton. *Camera movement* yang berarti tidak kaku dan bergerak, dalam penerapannya untuk mendukung unsur dramatik, menggambarkan situasi kegoncangan pada konflik pada film.

Visualisasi sebuah karya dituntut untuk bisa menyampaikan pesan dan kesan yang sesuai dengan isi cerita. Hal ini menjadikan tantangan tersendiri untuk merealisasikan konsep sinematografi dengan pergerakan kamera untuk penceritaan.

B. Ide Penciptaan Karya

Film dengan latar belakang kehidupan sosial memberikan banyak inspirasi melalui kisah-kisah yang sesuai kenyataan. Berbagai konflik dan masalah sering terjadi, begitu pula dengan pemilihan cara untuk menyelesaikan masalah tersebut menjadikan ide atau gagasan terbentuknya sebuah cerita menarik. Pengalaman pribadi, teman, lingkungan sekitar, dan sebuah imajinasi disatukan dalam bentuk skenario film “HAH”.

Unsur dramatik merupakan sebuah aspek penting di dalam skenario. Visual yang digambarkan pada film ini akan mengacu pada tokoh yang sedang melakukan perjalanan dalam pengaruh efek ganja dengan menerapkan teknik *camera movement* untuk membangun unsur dramatik. Naskah film ini merupakan cerita tentang pemuda yang sedang mengkonsumsi ganja. Bayu adalah seorang pemuda perantauan dari Jawa Timur. Pada suatu malam, Bayu mengkonsumsi ganja dengan Roby (teman Bayu) lalu jalan-jalan menikmati suasana malam kota Jogja. Di tengah perjalanan, mereka bertemu dengan polisi dan masuk di mobil polisi.

Sinematografi film ini akan menjelaskan kepada penonton bagaimana keadaan seseorang yang mengkonsumsi ganja. Apa yang terjadi dalam film ini akan divisualisasikan secara dinamis untuk menceritakan perjalanan si tokoh dari awal hingga akhir. Dalam film ini, penerapan *camera movement* akan dibangun untuk membangun unsur dramatik konflik.

Camera movement yang selalu bergerak dan tokoh yang sedang melakukan perjalanan dengan efek ganja, memberikan sebuah konflik kepada tokoh dalam perjalanannya. Gambar yang bergerak secara dinamis dan bergoyang akan membangun konflik terjadi pada tokoh di film ini.

C. Tujuan dan Manfaat

1. Tujuan

- a. Memperkuat dramatik cerita dengan *camera movement* agar lebih dramatis.
- b. Mengaplikasikan teknis *camera movement* dalam sinematografi untuk membangun unsur dramatik yang terjadi di dalam film.
- c. Menciptakan sebuah film yang menerapkan *camera movement* untuk membangun unsur dramatik film.

2. Manfaat

- a. Penciptaan ini dapat menstimulasi penonton agar bisa merasakan setiap kejadian dalam cerita.
- b. Memberikan pengetahuan dan pengalaman bagi penata sinematografi mengenai teknik *camera movement* dalam memvisualisasikan cerita untuk membangun unsur dramatik.
- c. Memberikan sebuah alternatif cerita khususnya cerita tentang pemuda dan narkoba yang selama ini selalu dilihat dari sudut pandang masalahnya yang sangat umum dan klise.

D. Tinjauan Karya

Berikut ini adalah beberapa karya yang memiliki beberapa kesamaan dalam sinematografi dan juga sebagai tinjauan karya dalam pembuatan film “HAH”. Dalam karya-karya ini terdapat pengaplikasian sinematografi yang turut serta dipergunakan dalam film “HAH”.

1. Siti



Gambar 1.1 Poster “Siti”
Sumber *online*

Sutradara	: Eddie Cahyono
Penata Kamera	: Ujel Bausad
Produksi	: Fourcolour Films
Durasi	: 88 menit

Pada film ini, pergerakan kamera sangat berperan dalam bagaimana penonton menyimak seluk beluk kehidupan Siti. Mata kamera yang tidak pernah lepas dari tokoh, membuat penonton terlibat dalam emosi yang dibangun dalam film ini. Pergerakan kamera *handheld* selalu dipakai dalam pengambilan gambar di film ini.

Pada film HAH, formula tersebut akan diterapkan untuk membangun kedekatan penonton terhadap film. Pergerakan kamera dengan *handheld* akan selalu digunakan dalam pengambilan gambar untuk memberi kesan dinamis di setiap gambarnya untuk membiarkan penonton merasakan konflik batin yang dirasakan oleh tokoh pada film.

2. Enter The Void



Gambar 1.2 *Screenshot Scene* “Enter The Void”
Sumber *Online*

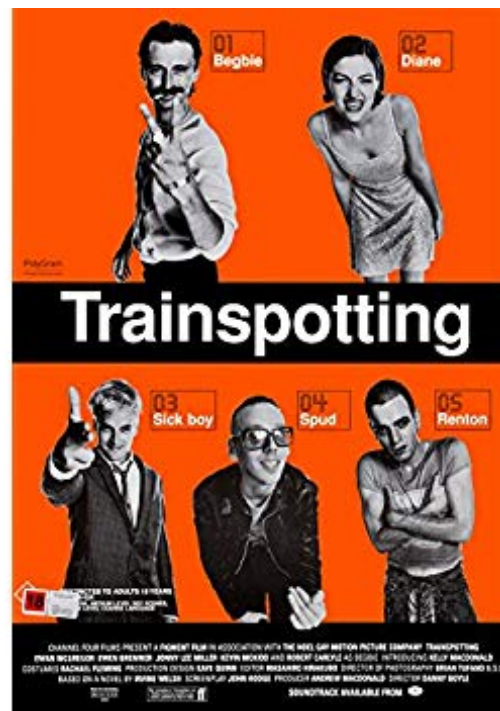


Gambar 1.3 *screenshot scene* “Enter The Void”
Sumber *Online*

Sutradara : Gaspar Noé
Penata Kamera : Benoit Debie
Produksi : Canal+
Durasi : 161 menit

Bercerita tentang seorang pecandu narkoba yang mati. Di dalam film ini, kejadian berlangsung di malam hari dan *setting* tempat juga variatif. Film ini di ambil sebagai tinjauan karya dalam pembuatan film “HAH” karena suasana yang mempunyai kesamaan sehingga pergerakan kamera bisa membangun dramatisasi. Tokoh Bayu dan Roby jalan-jalan pada malam hari. Pergerakan kamera *handheld* mengikuti perjalanan mereka. *frame* yang selalu bergoyang dinamis untuk mendukung dramatisasi suasana konflik batin karena efek pengaruh ganja.

3. Trainspotting



Gambar 1.4 Poster “Trainspotting”
Sumber Online

Sutradara : Danny Boyle
 Penata Kamera : Brian Tufano
 Durasi : 90 menit

Pada adegan kejar-kejaran di film ini, pemain berlari dari kanan ke kiri, kamera bergerak dari kiri ke kanan untuk memberikan perlawanan suatu tindakan dan menjelaskan kepada penonton tentang situasi tempat.

Pada film “HAH” pergerakan kamera tersebut akan diterapkan di saat Bayu dan Roby menyebrang jalan. Pergerakan kamera ini dimaksudkan untuk memberi ruang informasi kepada penonton terhadap situasi malam yang ramai dengan situasi konflik batin yang dipengaruhi oleh efek ganja membuat silau. yang ada.