

VISUALISASI HALUSINASI PADA TOKOH UTAMA DENGAN PENERAPAN *IN-CAMERA EFFECT* PADA SINEMATOGRAFI FILM “*POPSCENE*”

Ogie Aprilian Satie
Nanang Rakhmad Hidayat
Latief Rakhman Hakim

Jurusan Film dan Televisi, Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta
Jl. Parangtritis KM. 6,5 Yogyakarta, Telp. (0274) 381047

ABSTRAK

Penyalahgunaan narkoba masih begitu banyak di Indonesia, salah satu alasan penyalahgunaan tersebut adalah mencari inspirasi atau rekreasi dari penatnya dan padatnya pekerjaan yang menyita waktu efek dan dampaknya sangat berbahaya. Fenomena ini melatarbelakangi penciptaan film “*PopScene*” yang menceritakan kisah seorang designer yang menggunakan *recreational drugs* karena penat dengan pekerjaan yang stuck sebagai latar belakangnya.

“*PopScene*” adalah film dengan genre drama dengan menggunakan penerapan *in-camera effect* sebagai visualisasi halusinasi tokoh utama untuk mendukung naskah film. Aspek sinematografi memainkan peran yang cukup besar dalam meningkatkan dramatisasi pada film. Karena spesial efek atau efek visual dapat meningkatkan dampak suatu objek kepada indera manusia. sehingga penonton merasakan apa yang dirasakan oleh tokoh melalui visual yang disajikan.

Perwujudan karya ini dilakukan melalui analisis pada teknik *in-camera effect* sehingga mampu memvisualisasi halusinasi tokoh utama untuk mendukung cerita pada naskah. Unsur teknik *in-camera effect* antara lain adalah *skip framing superimposition, image distortion, camera movement*.

Kata Kunci : *Sinematografi, In-Camera Effect, Visualisasi, Halusinasi*

ABSTRACT

There are still so many abuse of narcotics in Indonesia, one of the reasons for this abuse is to seek inspiration or recreation from the fatigue and dense work of a time-consuming effect and the impact is very dangerous. This phenomenon is the background for the creation of the film "PopScene" which tells the story of a designer who uses recreational drugs due to fatigue with a stuck job as the background.

"PopScene" is a film with a drama genre using the application of in-camera effects as a hallucination visualization of the main character to support the film script. The cinematographic aspect plays a significant role in increasing the dramatization of the film because special effects or visual effects can increase the impact of an object on the human senses so that the audience feels what the characters feel through the visuals presented.

The realization of this work is done through analysis of the m-camera effect technique. so as to be able to visualize hallucinations of the main store to support the story in the script. In-camera effect technique elements include skip framing superimposition, distortion, camera movement.

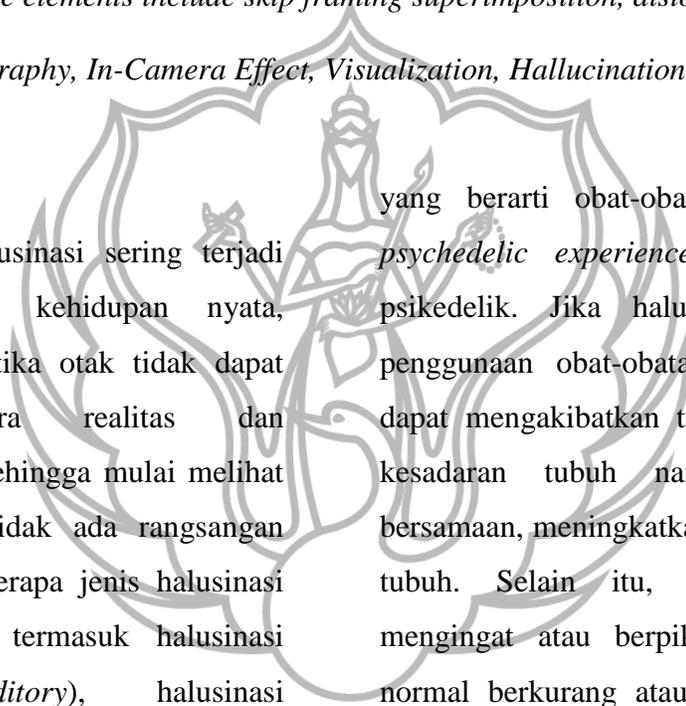
Keywords: Cinematography, In-Camera Effect, Visualization, Hallucinations

PENDAHULUAN

Fenomena halusinasi sering terjadi pada seseorang di kehidupan nyata. Halusinasi terjadi ketika otak tidak dapat membedakan antara realitas dan ketidaksadaran diri, sehingga mulai melihat hal-hal lain meski tidak ada rangsangan yang hadir. Ada beberapa jenis halusinasi yang dapat terjadi, termasuk halusinasi pendengaran (*Auditory*), halusinasi penglihatan (*Visual*), halusinasi penciuman (*Olfactory*), halusinasi somatik (*Somatic*), halusinasi sentuhan (*Tactile*), dan halusinasi pengecap (*Gustatory*).

Banyak faktor yang dapat mengakibatkan seseorang mengalami halusinasi, salah satunya adalah zat halusinogen, yaitu *psychedelic drugs* atau

yang berarti obat-obatan psikedelik dan *psychedelic experience* atau pengalaman psikedelik. Jika halusinasi terjadi dari penggunaan obat-obatan psikedelik maka dapat mengakibatkan turunya fungsi dari kesadaran tubuh namun disaat yang bersamaan, meningkatkan alam bawah sadar tubuh. Selain itu, kemampuan untuk mengingat atau berpikir seperti keadaan normal berkurang atau menjadi tidak ada sama sekali, walaupun pada banyak kasus kemampuan berpikir menjadi lebih jernih dari biasanya. Pada kasus lain, kemampuan impresi visualisasi bahkan menjadi berlebihan dan mata mengembalikan kondisi persepsi penglihatan seperti ketika kita masih anak-anak, dimana melihat segala hal menjadi lebih jelas dan tidak



subjektif. *Psychedelic drugs* adalah salah satu obat-obatan atau zat yang memiliki kemungkinan kecil menyebabkan ketergantungan fisik, emosional, gangguan fisiologis utama, delirium, disorientasi atau amnesia, dan dapat menghasilkan atau memproduksi pikiran atau ide-ide, suasana hati, dan perubahan persepsi (Lester Grinspoon, 1979).

Film “*PopScene*” mengisahkan tentang seorang lelaki bernama Bara yang berhalusinasi kembali ke masa lampau ketika dirinya masih anak-anak. Halusinasi tersebut tercipta ketika Bara mengonsumsi sebuah zat halusinogen. Dalam pembuatan film ini, konflik dan informasi akan dipusatkan pada tokoh Bara sebagai subjek bercerita. Teknik *in-camera effect* diterapkan pada film “*Pop Scene*” untuk memvisualisasikan *psychedelic experience* yang dialami Bara setelah ia menggunakan zat halusinogen.

Blain Brown, dalam buku yang berjudul “*Cinematography Theory*” menyebutkan, Sinematografi lebih dari sekadar fotografi. Ini adalah proses mengambil ide, kata, tindakan, subteks emosional, nada, dan semua bentuk komunikasi nonverbal lainnya dan menjadikannya dalam bahasa visual. Seperti yang akan kita gunakan istilah di sini, teknik

sinematik adalah seluruh rentang metode, dan teknik yang kita gunakan untuk menambahkan lapisan makna dan subteks ke "konten" film-aktor, set, dialog, dan aksi. Alat, teknik, dan variasinya memiliki cakupan luas; ini adalah jantung dari kolaborasi DP dan sutradara. Membangun dunia visual ketika kita membuat proyek film, salah satu tugas utama kita adalah menciptakan dunia visual untuk dihuni oleh para karakter

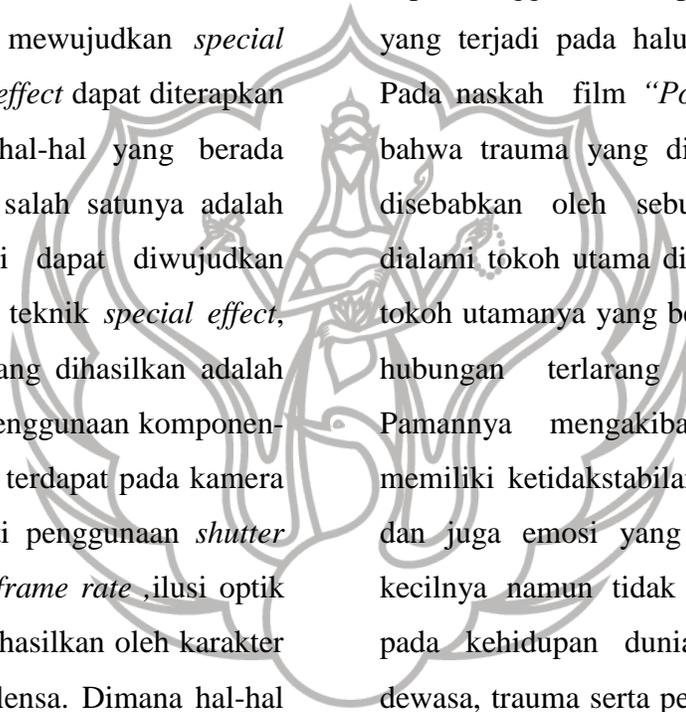
Teknik *in-camera effect* digunakan sebagai konsep sinematografi pada objek penciptaan naskah *PopScene* bertujuan untuk mendukung naratif yang bercerita tentang tokoh utama Bara, yang berhalusinasi kembali ke masa lampau akibat mengonsumsi zat halusinogen. Teknik *in-camera effect* yang diterapkan menjadi salah satu elemen untuk menggambarkan konflik internal tokoh yang muncul dalam halusinasinya. Aldous Huxley dalam bukunya yang berjudul “*The Doors of Perception*” menjelaskan *Psychedelics drugs* diperkirakan menonaktifkan kemampuan penyaringan otak untuk mencegah persepsi selektif tertentu, emosi, kenangan dan pikiran dari yang pernah mencapai pikiran sadar. Sinyal-sinyal ini dianggap berasal dari beberapa fungsi lain dari otak, termasuk pada indera, emosi,

kenangan, dan tak sadar (atau bawah sadar) pikiran.

Ketertarikan penggunaan *in-camera effect* didapat setelah menonton film-film yang menggunakan efek visual yang dihasilkan oleh kamera tanpa bantuan spesial efek yang dibuat teknologi digital seperti *green screen* dan *computer generated imagery* (CGI), namun hanya menggunakan teknik-teknik konvensional dasar kamera untuk mewujudkan *special effect*. Teknik *special effect* dapat diterapkan untuk mewujudkan hal-hal yang berada diluar nalar manusia salah satunya adalah halusinasi. Halusinasi dapat diwujudkan dengan menggunakan teknik *special effect*, dimana efek visual yang dihasilkan adalah dengan menerapkan penggunaan komponen-komponen dasar yang terdapat pada kamera itu sendiri dan seperti penggunaan *shutter speed*, *shutter angle*, *frame rate*, ilusi optik termasuk efek yang dihasilkan oleh karakter lensa dan filter-filter lensa. Dimana hal-hal yang disebutkan diatas adalah pengetahuan dasar bagi seorang sinematografer. Teknik *in-camera effect* sendiri lahir ketika periode kamera seluloid.

Cerita Film “*PopScene*” berangkat dari temuan-temuan empiris kehidupan orang-orang sekitar yang pernah mengalami halusinasi dan pengalaman pribadi tentang

pengalaman halusinasi. Perwujudan naskah pada film “*PopScene*” menerapkan teknik *in-camera effect* guna mendukung naratif cerita secara visual dimana tokoh utama bernama Bara, berhalusinasi kembali ke masa lampau ketika dirinya masih anak-anak setelah mengkonsumsi zat halusinogen dan konflik internal pun mulai bermunculan. Penggunaan teknik *in-camera effect* dirasa dapat menggambarkan penyimpangan realita yang terjadi pada halusinasi tokoh utama. Pada naskah film “*PopScene*”, dijelaskan bahwa trauma yang dimiliki tokoh utama disebabkan oleh sebuah kejadian yang dialami tokoh utama di masa kecil, dimana tokoh utamanya yang bernama Bara melihat hubungan terlarang antara Ibu dan Pamannya mengakibatkan tokoh Bara memiliki ketidakstabilan psikologis, trauma dan juga emosi yang didapat dari masa kecilnya namun tidak dapat tersampaikan pada kehidupan dunia nyata saat Bara dewasa, trauma serta perasaan luapan emosi yang tidak dapat tersampaikan di dunia nyata ketika masa anak-anak semua terlampiaskan di dalam halusinasinya, pelampiasan yang terjadi dalam halusinasi Bara tersebut adalah upaya untuk menyelamatkan dan memperbaiki keutuhan keluarganya dengan bentuk yang tidak wajar.



Film *Requiem For A Dream* dijadikan sebagai tinjauan karya karena memiliki kesamaan plot cerita, naskah film "*PopScene*" menceritakan tokoh utama yang menggunakan obat-obatan atau zat halusinogen. Pada film *Requiem For A Dream* terdapat beberapa shot yang memvisualisasikan efek penggunaan obat-obatan terhadap tokoh utama.



Pada film *Chungking Express*, *step printing* kembali muncul sebagaimana ciri khas film-film buatan Wong Kar-wai. *Step Printing* merupakan efek visual gagap-langkah namun tidak untuk mewakilkan gerak lambat atau cepat, melainkan untuk mewakilkan gagasan tentang keberadaan, kehilangan waktu dan ruang setelah diekstraksi dari kenyataan ke keabadian tanpa akhir.

Teknik *visual effect step printing* yang akan diterapkan pada film "*PopScene*" digunakan saat Bara dewasa berhalusinasi

bertujuan untuk memvisualkan penyimpangan realita kejadian di masa lampau dimana tokoh utama berusaha untuk melakukan pencegahan dan memperbaiki keadaan.



Penerapan *special effect* diperlukan untuk memvisualisasikan halusinasi yang dialami oleh Bara. Pada proses pengerjaan *special effect* dapat dibagi menjadi dua kategori yaitu *photographic effects* atau terkadang disebut juga *visual effects*, *optical effects* atau *process cinematography*. Dan *mechanical effects*. *In camera effects* masuk dalam kategori *photographic effects* dimana efek visual yang dihasilkan diproses langsung pada perekaman kamera. (Fielding, 1985: 2)

Fielding yang membahas dalam bukunya mengenai *photographic effects*, dan mengkategorikannya dalam beberapa teknik.

Teknik yang tersedia dapat diklasifikasikan dalam sejumlah cara yang

berbeda. Pada dasarnya, mereka dapat digambarkan sebagai:

1. *In the camera effect*, di mana semua komponen pandangan akhir efek visual difoto atau direkam secara langsung pada kamera baik kamera seluloid maupun digital.
2. *Laboratory processes*, di mana duplikasi negatif asli melalui satu atau lebih banyak generasi diperlukan sebelum efek akhir dihasilkan
3. Kombinasi keduanya, di mana beberapa komponen gambar difoto atau direkam langsung ke film komposit akhir, sementara yang lain diproduksi melalui duplikasi.

Halusinasi adalah fenomena psikologis yang menarik yang memiliki sejumlah implikasi klinis, teoritis, dan empiris yang penting, mereka juga merupakan salah satu bentuk psikopatologi yang paling parah dan membingungkan. Biasanya dianggap sebagai karakteristik psikosis, mereka ditemukan dalam berbagai kondisi medis dan kejiwaan. Selain itu, sebagian besar individu normal melaporkan pengalaman halusinasi. Meskipun penyebab pasti dan patogenesis dari halusinasi tidak diketahui, bukti menunjukkan tingkat terhadap beberapa faktor etiologi untuk fenomena aktivasi halusinasi.

Freud (1953) merasa bahwa halusinasi sangat mirip mimpi dan bahwa kedua kondisi tersebut mewakili seorang psikotik negara di mana ada total kekurangan waktu. Diproses ini, pikiran diubah menjadi gambar visual, terutama dari jenis visual, yaitu, presentasi kata diambil kembali ke presentasi "hal" yang sesuai. Menurut Kolb dan Brodie (1982), halusinasi mewakili terobosan materi pra sadar atau tidak sadar menjadi kesadaran dalam menanggapi psikologis tertentu situasi dan kebutuhan, pemenuhan keinginan, peningkatan harga diri, perasaan bersalah. Isi dari halusinasi dianggap mencerminkan signifikansi psikodinamik mereka. Halusinasi sering terjadi dengan delusi selama keadaan psikotik dapat mewakili simbol konkret ekspresi ide delusi yang mencari rute lain ekspresi (Nichols 2004:4)

Halusinasi terjadi ketika otak tidak dapat membedakan antara realitas dan ketidaksadaran diri, sehingga mulai melihat hal-hal lain meski tidak ada rangsangan yang hadir. Hal ini dimanifestasikan dalam bentuk bau, rasa, penglihatan, suara, atau perasaan taktil. Ada beberapa jenis halusinasi yang dapat terjadi, termasuk halusinasi pendengaran (*Auditory*), halusinasi penglihatan (*Visual*), halusinasi penciuman (*Olfactory*), halusinasi somatik

(*Somatic*), halusinasi sentuhan (*Tactile*), atau halusinasi pengecapan (*Gustatory*).

PEMBAHASAN

Mengacu pada konsep awal film ‘*PopScene*’ untuk memvisualisasikan halusinasi tokoh utama pada film dengan menerapkan teknik *in-camera effect*. Beberapa teknik *in-camera effect* diterapkan pada saat syuting film ‘*PopScene*’ berlangsung. Penerapan *in-camera effect* bertujuan untuk memvisualisasikan halusinasi tokoh utama, dimana pada film ini tokoh utama mengalami penyimpangan realita saat berhalusinasi. Teknik *in-camera effect*, *skip framing* dimaksudkan untuk memperlihatkan penyimpangan realita tokoh utama yang tidak pernah terjadi di kenyataan, selain itu teknik *superimposition* digunakan untuk memperlihatkan kenangan buruk masa kecil tokoh utama yang sangat melekat di ingatannya sampai dewasa dan menjadi traumatik serta dendam. Penerapan teknis *in-camera effect* pada film ‘*PopScene*’ akan membuat penonton merasakan pengalaman menonton yang kompleks. Penonton bisa merasakan ketegangan dan juga merasakan haru atau empati pada film ‘*PopScene*’ Penjabaran konsep tentang penerapan *in-camera effect*

secara rinci tiap adegan akan dijelaskan sebagai berikut.

1. *Skip-Framing*

“There is a special case of off-speed filming that produces a very dramatic, blurring effect that is often used in commercials and occasionally in narrative films. The effect is achieved by running the camera slower than usual, such as 12 *fps*, 6 *fps* or even 4 *fps* and then transferring to video *at the same rate*” (Blain Brown 2012:266)

Berdasarkan kutipan tersebut dengan menggunakan teknik *skip framing* yang menggunakan 12 *Fps* pada *setting* kamera menghasilkan pergerakan objek menjadi dua kali lebih cepat dari penggunaan 24*fps* ketika di *playback*. di meja *editing* hasil dari perekaman dengan 12*fps* yang menghasilkan pergerakan objek menjadi lebih cepat kemudian diperlambat durasi videonya sehingga menghasilkan gambar dari pergerakan objek terlihat seperti lompatan-lompatan pergerakan. Pergerakan yang terlihat seperti lompatan-lompatan *frame* ini bertujuan untuk menggambarkan atau memvisualkan halusinasi yang dialami oleh tokoh utama yaitu Bara, bentuk halusinasi yang dialami Bara adalah penyimpangan

realita di masa lampau. Penyimpangan realita yang terjadi pada halusinasi yang dialami Bara adalah bentuk upaya pencegahan terhadap perselingkuhan Ibu dan Paman, Bara dewasa yang tidak menginginkan hubungan keluarganya rusak berusaha mencegah dan menghalangi kejadian perselingkuhan yang dilakukan Ibu dan Paman, pencegahan serta penghalauan yang dilakukan merupakan bentuk luapan emosi atas ketidakmampuan dirinya di masa lampau untuk mempertahankan keutuhan keluarganya.

Bentuk dan tindakan luapan emosi ini kemudian hadir di dalam halusinasinya, tindakan pencegahan dan penghalauan yang dilakukan Bara dengan melakukan kekerasan kepada Ibu sehingga tidak dapat bertemu dengan Paman dihari Bara Kecil secara tidak sengaja menyaksikan perselingkuhan yang dilakukan Ibu dan Paman tersebut terjadi.

a) *Scene 2*

Penerapan teknik *skip framing* diterapkan di *scene 2* pada adegan Ibu berjalan menuju kamar dan tiba-tiba seseorang memukul kepala Ibu dari belakang hingga berdarah lalu tersungkur, Kejadian pemukulan Ibu tidak pernah benar-benar terjadi pada realita masa lampau,

kejadian pemukulan ini adalah bentuk penyimpangan realita yang terjadi pada halusinasi Bara sebagai tokoh utama

Adegan pemukulan bara terhadap Ibu pada scene 2 adalah bentuk pencegahan pertama bara terhadap Ibu yang akan berganti pakaian untuk menyambut kedatangan Paman. Untuk menggambarkan penyimpangan realita yang terjadi pada halusinasi tokoh Bara, *skip framing* diterapkan dengan mengubah *setting Fps* pada kamera menjadi *12Fps* yang menghasilkan gambar yang terlihat seperti lompatan-lompatan pergerakan pada adegan pemukulan Ibu yang dilakukan Bara, informasi realita yang sebenarnya terjadi



pada masa lampau diberitahukan lewat pengulangan adegan Ibu berjalan menuju kearah kamar dan tidak terjadi pemukulan terhadap Ibu, pada pengulangan adegan tersebut, kamera menggunakan *Fps* normal yaitu *24fps*.

Teknik *handheld* yang dikombinasikan dengan teknik *skip framing* yang

menggunakan *setting 12fps* dan *shutter angle 270 degree* juga menghasilkan *motion blur* pada pergerakan Ibu dan pemukulan dimaksudkan untuk memberikan penekanan kepada penonton bahwa kejadian tersebut dilakukan tokoh Bara pada penyimpangan realita yang terjadi pada halusinasinya.

a) *Scene 3*

Pada *scene 3* setelah Ayah pergi dari rumah Ibu masuk ke kamar untuk berganti pakaian dan berdandan agar terlihat lebih cantik, setelah selesai Ibu keluar dari kamar menuju dapur lalu memasak air dan menyiapkan dua gelas teh, terlihat seperti menunggu kedatangan seseorang. Tidak lama setelah Ibu menyiapkan teh terdengar pintu diketuk menandakan ada seseorang yang datang. Namun penyimpangan realita yang terjadi dalam halusinasi Bara, saat Ibu berjalan ke arah dapur untuk menyiapkan kedatangan orang tersebut tepat di depan pintu dapur Ibu ditusuk dengan sebuah pensil berukuran sangat besar.

Bentuk pencegahan kedua Bara terhadap perselingkuhan Ibu dan Paman pada *scene 3* adalah ketika adegan penusukan Ibu saat sedang berjalan menuju arah dapur dan akan menyiapkan suguhan untuk Paman yang akan datang. Sama seperti tindakan pencegahan yang dilakukan

Bara pada *scene* sebelumnya, teknik *skip framing* diterapkan pada *scene* ini dengan mengubah *frame rate* kamera menjadi *12 fps* menghasilkan gambar yang terlihat seperti lompatan-lompatan adegan diterapkan pada adegan penusukan dengan tujuan untuk memberikan informasi bahwa kejadian tersebut adalah penyimpangan realita yang terjadi pada halusinasi tokoh Bara. Setelah



Ibu tersungkur dan bersimbah darah di pintu masuk dapur, informasi realita yang sebenarnya terjadi adegan Ibu berjalan menuju dapur diulangi, pengulangan adegan Ibu berjalan menuju ke dapur tidak terjadi penusukan, pada pengulangan adegan tersebut menggunakan *fps* normal yaitu *24fps*.

b) *Scene 4*



t

tidak berapa lama Ibu di dapur menyiapkan suguhan di dapur terdengar ketukan pintu di

ruang tamu, Ibu berjalan ke ruang tamu untuk membuka pintu. Ibu menyambut kedatangan Paman dan langsung mengajaknya masuk kedalam rumah. Ibu menggandeng tangan Paman menuju ke dapur, Ibu menyuguhkan Paman minuman yang telah disiapkan, wajah Ibu terlihat senang dengan kehadiran Paman.

Pada *scene* ini penyimpangan realita pada halusinasi Bara adalah penembakan Ibu dan Paman di ruang dapur yang menyebabkan nyawa Ibu dan Paman melayang. Adegan penembakan ini adalah bentuk pencegahan yang ketiga sekaligus terakhir dari Bara atas perselingkuhan Ibu dan Paman. Teknik *skip framing* diterapkan dengan mengubah *setting fps* kamera menjadi 12*fps* untuk menggambarkan bahwasannya kejadian penembakan yang dilakukan Bara adalah penyimpangan realita yang terjadi pada halusinasi Bara, informasi realita yang sebenarnya terjadi diberitahukan ke penonton dengan pengulangan adegan, dimana pengulangan adegan tersebut, menggunakan *Fps* normal yaitu 24*fps*. Pada *scene* ini *motion blur* tidak terlalu terasa karena pada *scene* ini pergerakan kamera tidak mengikuti pergerakan objek, *motion blur* yang dihasilkan dapat dirasakan pada pergerakan Paman dan Ibu ketika terpental

akibat tembakan dari Bara. *scene* ini juga menerapkan 12*fps* dan *shutter 270 degree*.

2. *Superimposition*

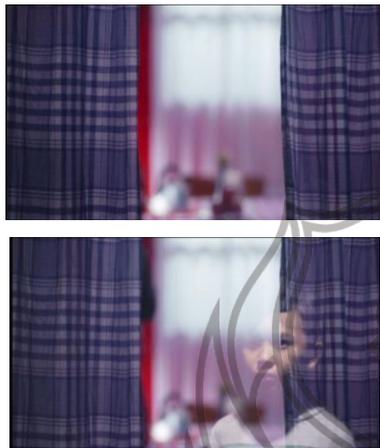
“*The superimposition is so subtle and occurs so rapidly as to be almost subliminal, but the psychological effect is startling*”
(Fielding,1985:173)

“Superimposisi hampir tidak terlihat dan terjadi dengan cepat sehingga hampir tidak disadari, tetapi efek psikologis sangat menakjubkan”
(Fielding,1985:173)

Berdasarkan kutipan diatas penggunaan teknik *superimposition* yang menghasilkan dua gambar pada satu *frame* seperti teknik *double exposure* pada fotografi dapat memberikan efek psikologis seperti yang terjadi pada Bara Kecil saat melihat perselingkuhan ibunya. Ingatan tentang perselingkuhan sang ibu membuat Bara dewasa menjadi memiliki trauma, berubah menjadi pribadi tertutup dan kesulitan berinteraksi dengan perempuan secara nyata.

a) *Scene 5*

Ketika Ibu dan Paman bercumbu di dapur, tanpa mereka sadari Bara Kecil berdiri di depan pintu dapur menyaksikan perbuatan mereka, Bara Kecil tidak mengerti apa yang sedang dilakukan Paman dan Ibu, kaget serta takut dirinya hanya diam mematung melihat kejadian tersebut sampai Ibu melihatnya.



*“Superimpositions also frequently provide a way of conveying dreams, visions, or memories. Typically, these mental images are shown against a close view of a face”*Bordwell 2009;174

“Superimposition juga sering digunakan sebagai cara menyampaikan mimpi, pandangan, atau ingatan. Biasanya gambaran mental ini ditampilkan dengan wajah dari jarak dekat” Bordwell 2009;174

Pada *scene* 5 ketika adegan Ibu bercumbu di dapur dan Bara Kecil menyaksikan hal tersebut teknik *superimposition* diterapkan untuk menggambarkan kejadian perselingkuhan Ibu dan Paman yang terjadi dimasa lampau begitu melekat pada ingatan Bara Kecil dan terus terbawa hingga Bara dewasa. Penerapan *superimposition* pada *scene* 5 yang memperlihatkan Bara Kecil yang secara tidak sengaja melihat kejadian perselingkuhan Ibu dan Paman dimana kejadian perselingkuhan tersebut mempengaruhi Bara secara psikologis ketika dewasa, dimana dirinya sulit untuk menerima kehadiran sosok Meissi dikarenakan ingatan tentang Ibu yang melakukan perselingkuhan.

3. *Image Distortion and Degradation*



Pada *scene* 10 sesudah Bara mengkonsumsi zat halusinogen penggunaan *filter fractal* digunakan untuk memberi informasi zat halusinogen yang dikonsumsi oleh Bara mulai bekerja, dan mulai

mempengaruhi persepsi visual Bara, seakan-akan benda-benda yang ada disekitarnya mulai terdistorsi akibat zat halusinogen yang dikonsumsi serta bertujuan sebagai transisi kesadaran Bara yang mulai berkurang secara perlahan.

a. Pergerakan kamera

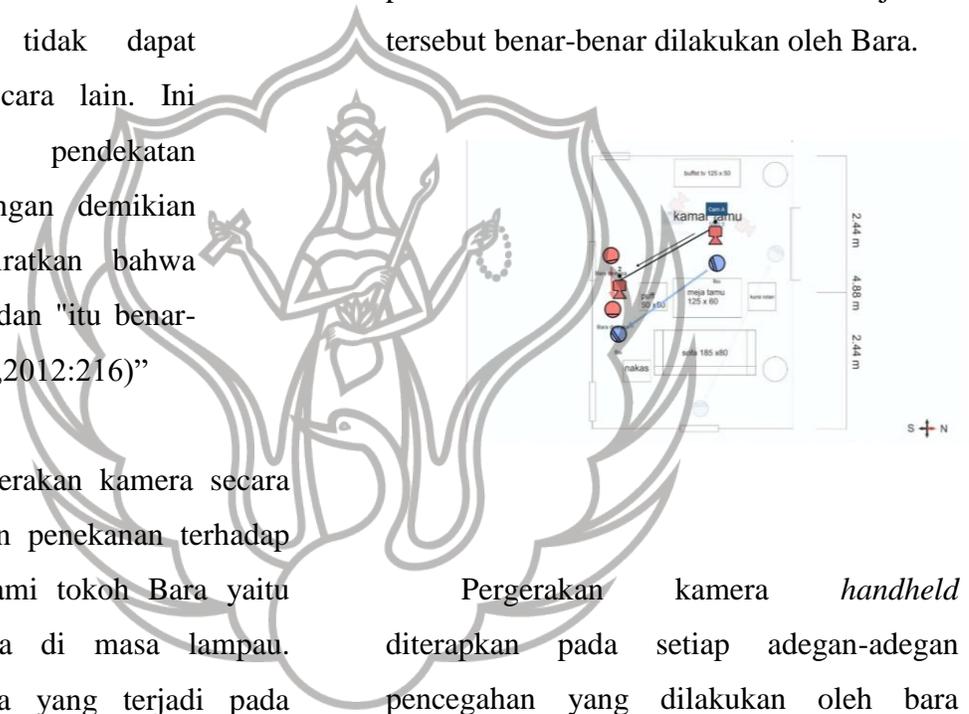
1. *Handheld*

"*Handheld* memiliki rasa kedekatan dan energi yang tidak dapat diduplikasi dengan cara lain. Ini menyarankan pendekatan dokumenter dan dengan demikian secara halus menyiratkan bahwa "Anda ada di sana," dan "itu benar-benar terjadi."(Brown,2012:216)"

Penerapan pergerakan kamera secara *handheld* memberikan penekanan terhadap halusinasi yang dialami tokoh Bara yaitu penyimpangan realita di masa lampau. Penyimpangan realita yang terjadi pada halusinasi tokoh Bara adalah saat Bara menyakiti Ibu untuk mencegah perselingkuhan yang terjadi. Pergerakan kamera *handheld* yang dinamis mengikuti pergerakan dari objek diterapkan dengan teknik *skip framing* sehingga menghasilkan *motion blur* dari pergerakan objek dan *background*. (Gambar 5.21)

a) *Scene 2*

Pada *scene 2* penerapan teknik *handheld* adalah saat adegan pemukulan Ibu yang berjalan menuju kamar seusai mengintip kepergian Ayah. Pergerakan kamera secara *handheld* dimaksudkan untuk menggambarkan penyimpangan realita yang terjadi pada halusinasi Bara yang berupa pemukulan Ibu seolah-olah kejadian tersebut benar-benar dilakukan oleh Bara.



Pergerakan kamera *handheld* diterapkan pada setiap adegan-adegan pencegahan yang dilakukan oleh Bara terhadap perselingkuhan Ibu dan Paman. Teknik ini dimaksudkan untuk menggambarkan situasi yang tidak tenang pada cerita dimana adegan-adegan pencegahan yang Bara lakukan berbentuk menyakiti Ibu dan Paman ini adalah bentuk luapan emosi Bara yang tidak stabil. Teknik *handheld* dikombinasikan dengan teknik

skip framing yang menggunakan *setting* 12fps dan *shutter angle* 270 degree pada kamera sehingga menghasilkan *motion blur* pada gambar.

Efek dari pergerakan kamera *handheld* yang mengikuti pergerakan tokoh Ibu berjalan menuju kamar dikombinasikan dengan teknik *skip framing* akan menghasilkan *motion blur*. Hasil visual *motion blur* yang menjadikan tokoh Ibu semakin menonjol akan memberikan penekanan kepada penonton bahwa kejadian-kejadian pemukulan, penusukan dan penembakan yang dilakukan oleh tokoh Bara hanyalah penyimpangan realita yang terjadi pada halusinasi yang dialami Bara.



b) *Scene 6*



Pada *scene 6* ketika Meissi datang ke studio Bara untuk membawakan makan Meissi tidak melihat sosok Bara, lantas Meissi mencari Bara dan memanggil-manggil namanya, Meissi terkejut melihat Bara tergeletak duduk di belakang sofa dengan kondisi mabuk karena zat halusinogen yang ia gunakan, disini terjadi konflik antara Meissi dengan Bara penerapan pergerakan kamera secara *handheld* memberikan penekanan terhadap konflik yang dialami tokoh yaitu perdebatan di antara Meissi dan Bara, Meissi memarahi Bara karena mengkonsumsi zat halusinogen. Tetapi Bara merasa tidak terima dengan pernyataan Meissi dan merasa Meissi ikut campur dalam urusannya. Pergerakan kamera secara *handheld* bertujuan untuk menggambarkan situasi antara Bara dan Meissi yang tidak tenang dalam cerita. Sehingga dengan menerapkan pergerakan kamera secara *handheld*, dapat memberikan dampak kepada penonton yaitu menempatkan penonton dalam konflik diantara keduanya dan turut merasakan emosi dari kedua tokoh.



mulai memasuki halusinasinya ke masa lampau dimana perselingkuhan antara Ibu dan Paman terjadi.



2. *Track*

Pergerakan kamera adalah sebuah pengembangan visual yang memberikan informasi baru atau bisa menciptakan dan membangun sebuah suasana dan mood. (Ward 2003, 203)

a) *Scene 7*

Pada *scene 7* Pergerakan kamera *track right* dimaksudkan untuk memperkuat dramatik dan memberikan informasi perpindahan dimensi tokoh, pada adegan Bara bercermin di kamar mandi setelah mengkonsumsi zat halusinogen, di cermin terlihat ruang tengah di rumah masa kecilnya, pergerakan kamera *track right* bergerak bersamaan dengan tokoh Bara yang juga bergerak seiring pergerakan kamera, Bara berpindah dari kamar mandi di studionya melewati sebuah lorong yang terhubung dengan ruang tengah di rumah masa kecilnya. Pergerakan dan perpindahan dari set dan tokoh Bara bertujuan untuk memberi informasi bahwasannya tokoh Bara

PENUTUP

Film menjadi pilihan sebagai media hiburan oleh masyarakat. Meski bertujuan sebagai hiburan, setiap film mengandung nilai atau pesan di dalamnya baik secara langsung maupun tidak langsung. Begitu pula dengan "*PopScene*" memiliki pesan yang disampaikan kepada penonton. Unsur dramatik dalam sebuah film memang sangatlah penting perannya dalam membangun sebuah dramatisasi cerita. Salah satu unsur dramatik dalam film adalah adanya konflik pada cerita dan diperkuat dengan pergerakan kamera. Film bergenre drama seperti "*PopScene*" ini memang sangat penting sekali untuk menonjolkan *mood* dan ketegangan dalam setiap bagian ceritanya. Suasana dan konflik disini berfungsi untuk membuat penonton agar merasakan apa yang dirasakan tokoh pada film. Berdasarkan analisis naskah, adegan dan proses penciptaan karya selesai maka didapat kesimpulan bahwa:

1. Teknik *In-camera effect* pada film

“PopScene” dapat memvisualisasikan halusinasi tokoh utama. Hal ini dilihat dari beberapa unsur sinematografi yang telah diterapkan yakni, teknik *in-camera effect*. *Motion* video dari perekaman gambar sangat dipengaruhi oleh *setting frame rate, shutter angle/shutter speed*. Pengaturan kamera dalam teknik *in-camera effect* terbukti mampu memvisualkan halusinasi Bara dimana ternyata, adegan penusukan, pemukulan dan penembakan ternyata hanyalah penyimpangan realita semata.

2. Pergerakan dari sebuah objek dapat diperlambat dan dipercepat bahkan dibuat terlihat seperti lompatan-lompatan *frame* yang terlihat patah dengan memahami *frame rate* dan *shutter speed/shutter angle* bekerja. efek dari penggunaan *high speed frame rate* atau *slow speed frame rate* yang membuat pergerakan objek menjadi sangat lambat atau terlihat lebih cepat mampu menambah efek dramatis tertentu dari sebuah adegan.
3. Teknik *in-camera effect superimposition* yang terlihat seperti *double exposure* dalam teknik fotografi mampu memberikan gambaran ingatan, dan dampak psikologis dari tokoh dalam film.
4. Pergerakan kamera *track* dapat

meningkatkan titik pusat perhatian penonton terhadap tokoh atau objek tertentu juga dapat digunakan sebagai informasi perpindahan ruang dan waktu.

DAFTAR PUSTAKA

- Bordwell, David dan Thompson, Kristin. 2008. *Film Art: An Introduction*. New York: McGraw-Hill.
- Brown, Blain. 2012. *Cinematography: Theory and Practice*. Amsterdam: Elsevier Inc.
- Lutters, Elisabeth. 2010. Kunci Sukses Menulis Skenario. Jakarta: Penerbit PT.Grasindo.
- Mascelli, Joseph V. 2010. Lima Jurus Sinematografi. Jakarta: Fakultas film dan Televisi IKJ.
- Pratista, Himawan. 2017. Memahami Film. Yogyakarta: Montase Press.
- _____. 2008. Memahami Film. Yogyakarta: Homerian Pustaka.
- Raymod, Fielding. 1985. *The Technique Of Special Effects Cinematography*, Burlington Focal press, 2013
- Thompson, Roy & Cristopher J. Bowen.2009. *Grammar of Shot 2nd Edition*. United State of America: Focal Press.

Ward, Peter.2003. *Picture Composition for Film and Television 2nd Edition.*

Wijaya,Didik Special Effect History And Techniques, Escaeva 2005

Nichol, David Hallucinogen USA:
Department of Medicinal Chemistry and Molecular Pharmacology, School of Pharmacy and Pharmacal Sciences, Purdue University, West Lafayette,2004

