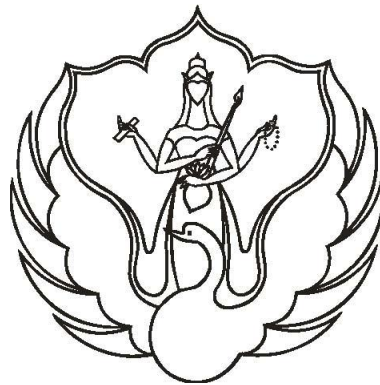


**VISUALISASI HALUSINASI PADA TOKOH UTAMA DENGAN  
PENERAPAN *IN-CAMERA EFFECT* PADA SINEMATOGRAFI FILM  
“*PopScene*”**

**SKRIPSI PENCIPTAAN**

**Skripsi Penciptaan Seni Untuk Tugas Akhir S1**

**Program Studi Film Dan Televisi**



**Diajukan Oleh :**

**Ogie Aprilian Satie**

**NIM : 1310044132**

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

**2021**

## LEMBAR PENGESAHAN

Tugas Akhir Skripsi Penciptaan Seni berjudul :

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

diajukan oleh **Ogie Aprilian Satie**, NIM **1310044132**, Program Studi S1 Film dan Televisi, Jurusan Televisi, Fakultas Seni Media Rekam (FSMR), Institut Seni Indonesia Yogyakarta (**Kode Prodi : 91261**) telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I/Ketua Penguji



**Nanang Rakhmad Hidayat, M.Sn**  
NIDN 0010056608

Pembimbing II/Anggota Penguji



**Latief Rakhman Hakim, M.Sn.**  
NIDN 0014057902

Cognate/Penguji Ahli



**M. Suparwoto, M.Sn**

Ketua Program Studi Film dan Televisi



**Latief Rakhman Hakim, M.Sn.**  
NIP 19790514 200312 1 001

Dekan Fakultas Seni Media Rekam  
Institut Seni Indonesia Yogyakarta

**Dr. Irwandi, M.Sn.**  
NIP 19771127 200312 1 002

Ketua Jurusan Televisi



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

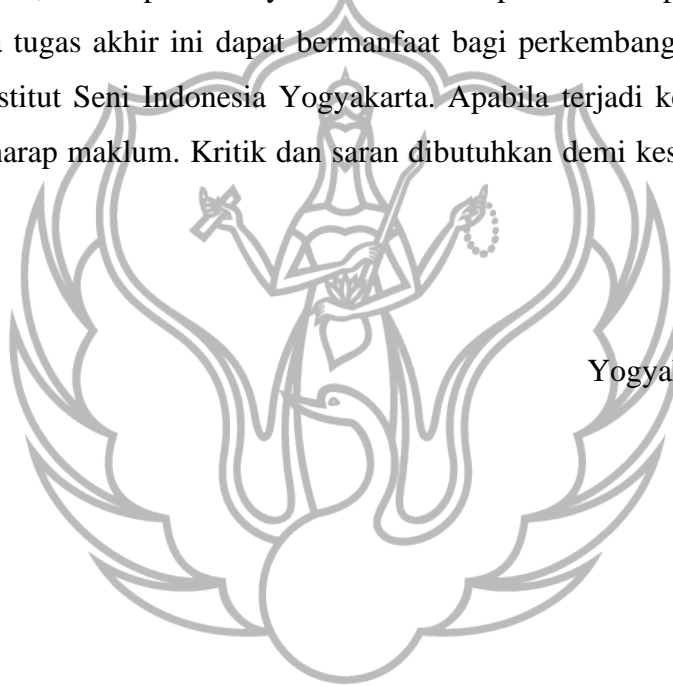
## KATA PENGANTAR

Sujud syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Pengasih dan Penyayang atas limpahan karunia dan rahmat-Nya, sehingga tugas akhir penciptaan karya seni ini dapat disusun dengan baik. Tugas akhir ini disusun guna memenuhi persyaratan kelulusan program sarjana strata 1 Program Studi Film dan Televisi, Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Tugas akhir karya seni yang berjudul “Visualisasi Halusinasi Tokoh Utama dengan Penerapan *In-Camera Effect* Pada Sinematografi Film *PopScene*” tercipta dengan dukungan dan bantuan berbagai pihak. Terima Kasih dihaturkan kepada:

1. Kedua orang tua tercinta, Bapak Sabrul Iman dan Ibu Suharti Rusli atas segala do'a, pengertian dan dukungan dalam bentuk apapun selama masa studi tujuh tahun ini.
2. Kedua saudara saya: Ramadoano Aprilian Satie, Julian Roelivan Satie
3. Ketua Program Studi S-1 Film dan Televisi, Agnes Widyasmoro, S.Sn., M.A
4. Dosen Pembimbing 1, Nanang Rahmat Hidayat, M.Sn.
5. Dosen Pembimbing 2, Latief Rakhman Hakim, M.Sn.
6. Dosen Wali, Gregorius Arya Dhipayana. M.Sn.
7. Seluruh staf pengajar dan karyawan Program Studi S-1 Film dan Televisi, Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
8. Semua tim produksi film “*PopScene*” atas ketulusan, waktu dan energinya dalam mewujudkan karya ini.
9. Teman-teman seperjuangan Program Studi Film dan Televisi 2013 dan seluruh warga Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

10. Sahabat-sahabat angkatan 2012 dan Playground65 atas segala canda tawa dan proses belajar bersama selama masa studi 7 tahun ini.
11. Sahabat-sahabat yang tidak bisa disebutkan satu persatu atas segala bentuk dukungan dalam proses belajar.
12. Rizal Umami atas kesediaannya untuk berproses berbagi dan tumbuh bersama dalam belajar produksi film.

Akhir kata, diharapkan karya seni beserta penulisan laporan pertanggung jawaban karya tugas akhir ini dapat bermanfaat bagi perkembangan film Indonesia, serta untuk Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Apabila terjadi kesalahan penulisan skripsi maka harap maklum. Kritik dan saran dibutuhkan demi kesempurnaan skripsi ini.



Yogyakarta, 14 Juli 2020

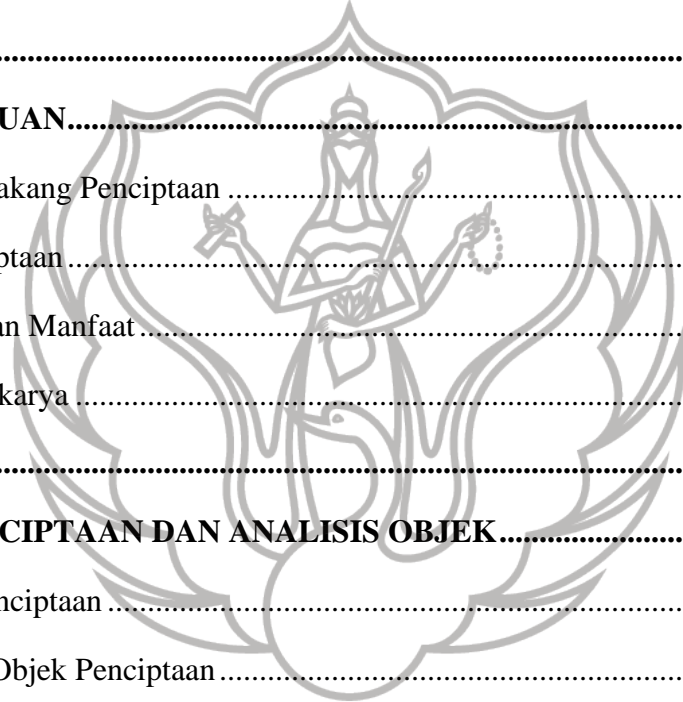
Penulis

Ogie Aprilian Satie

NIM: 1310044132

## DAFTAR ISI

<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>i</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>iii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>v</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>vii</b>
<b>BAB I.....</b>	<b>1</b>
<b>PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang Penciptaan .....	1
B. Ide penciptaan.....	3
C. Tujuan dan Manfaat.....	4
D. Tinjauan karya .....	5
<b>BAB II .....</b>	<b>16</b>
<b>OBJEK PENCIPTAAN DAN ANALISIS OBJEK.....</b>	<b>16</b>
A. Objek Penciptaan .....	16
B. Analisis Objek Penciptaan.....	24
<b>BAB III.....</b>	<b>34</b>
<b>LANDASAN TEORI.....</b>	<b>34</b>
A. Sinematografi.....	34
B. <i>Special Effect</i> .....	35
C. <i>In Camera Effect</i> .....	36
D. Halusinasi.....	40



E. <i>Deep Space</i> .....	41
F. <i>Movement</i> .....	42
G. <i>Mise en scene</i> .....	43
H. Komposisi .....	44
<b>BAB IV</b> .....	<b>49</b>
<b>KERANGKA KONSEP</b> .....	<b>49</b>
A. Konsep Sinematografi.....	49
B. <i>Mise en scene</i> .....	55
C. Perspektif .....	59
D. <i>Storyboard</i> .....	61
E. <i>Floorplan</i> .....	64
F. Desain Produksi .....	67
G. Kerangka Teknis .....	69
<b>BAB V</b> .....	<b>75</b>
<b>PERWUJUDAN DAN PEMBAHASAN KARYA</b> .....	<b>75</b>
A. Proses Perwujudan.....	75
B. Pembahasan Karya.....	104
<b>BAB VI</b> .....	<b>118</b>
<b>KESIMPULAN DAN SARAN</b> .....	<b>118</b>
A. Kesimpulan .....	118
B. Saran .....	119
<b>DAFTAR PUSTAKA</b> .....	<b>121</b>
<b>LAMPIRAN 1</b> .....	<b>122</b>

## DAFTAR GAMBAR

<i>Gambar 1 1</i> Poster film "Requiem For A Dream" .....	5
<i>Gambar 1 2</i> Screenshot Efek Visual Pada Adegan Film "Requiem For A Dream" .....	6
<i>Gambar 1 3</i> Poster Film "Trainspotting" .....	7
<i>Gambar 1 4</i> Screenshot Efek Visual Pada Adegan Film "Trainspotting" .....	9
<i>Gambar 1 5</i> Poster Film Limitless .....	11
<i>Gambar 1 6</i> Screenshot Efek Visual Pada Adegan Film "Limitless" .....	12
<i>Gambar 1 7</i> Poster Film Chungking Express .....	13
<i>Gambar 1 8</i> Contoh Shot Dengan Efek Step Printing Ala Wong Kar-Wai .....	14
<i>Gambar 2 1</i> Referensi Tokoh Bara.....	
18	
<i>Gambar 2 2</i> Referensi karakter Meisi .....	20
<i>Gambar 2 3</i> Referensi karakter Ibu.....	21
<i>Gambar 2 4</i> Refrensi Karakter Paman.....	22
<i>Gambar 2 5</i> Referensi karakter Ayah.....	23
<i>Gambar 3 1</i> Contoh gambar image distortion .....	
39	
<i>Gambar 3 2</i> contoh pengambilan gambar superimposition dan contoh superimposition.....	39
<i>Gambar 3 3</i> Contoh komposisi pada film "Ida" .....	44
<i>Gambar 3 4</i> Contoh keseimbangan formal .....	45
<i>Gambar 3 5</i> Contoh keseimbangan tidak formal .....	45
<i>Gambar 3 6</i> Contoh Angle .....	46
<i>Gambar 3 7</i> Contoh shot angle kamera subjektif.....	47
<i>Gambar 3 8</i> Gambar 3 8 Contoh shot angle kamera objektif .....	47
<i>Gambar 4 1</i> contoh teknik skip framing pada film "Chungking Express" .....	
51	
<i>Gambar 4 2</i> Contoh Teknik Superimposition Pada Film "The Wrong Man" .....	54
<i>Gambar 4 3</i> Rancangan Set Studio Bara .....	56
<i>Gambar 4 4</i> Rancangan set kamar Ibu .....	57
<i>Gambar 4 5</i> Rancangan set dapur dan ruang makan .....	57
<i>Gambar 4 6</i> Rancangan set Ruang Tengah dan Ruang Tamu .....	58
<i>Gambar 4 7</i> Rancangan Set Kamar Bara Kecil .....	59
<i>Gambar 4 8</i> Referensi Lens Distortion Sebagai Pembangun Rasa Tidak Nyaman Dalam Visual.....	60
<i>Gambar 4 9</i> FloorPlan Kamera Pada Scene 4 dan 5 .....	67
<i>Gambar 4 10</i> Kamera Sony PXW-FS7 .....	69
<i>Gambar 4 11</i> Dynamic Range Pada Kamera.....	70
<i>Gambar 4 12</i> Variasi Lensa Zeiss Compact Prime CP.3 .....	72

<i>Gambar 5 1 Aldo Sebagai Pemeran Tokoh Bara</i> .....	77
<i>Gambar 5 2 Foto Rapat Produksi</i> .....	79
<i>Gambar 5 3 Foto Rapat Produksi</i> .....	79
<i>Gambar 5 4 Foto proses pembangunan Set</i> .....	81
<i>Gambar 5 5 Foto proses Casting dan Reading</i> .....	82
<i>Gambar 5 6 Foto Aldo sebagai Pemeran Bara</i> .....	82
<i>Gambar 5 7 Foto JJ Malvin sebagai pemeran Bara Kecil</i> .....	83
<i>Gambar 5 8 Foto proses Workshop Superimposition</i> .....	96
<i>Gambar 5 9 Gambar 5 11 Foto Proses Workshop Color Chart dan Pembuatan Preset LUT</i> .....	96
<i>Gambar 5 10 Foto Shooting Day 1 Kamar Bara Kecil</i> .....	97
<i>Gambar 5 11 Foto Shooting Day 1 Kamar Ibu</i> .....	98
<i>Gambar 5 12 Foto Day 3 Pengambilan Gambar Adegan Penusukan Ibu</i> .....	99
<i>Gambar 5 13 Foto Day 3 Pengambilan Gambar Superimposition</i> .....	100
<i>Gambar 5 14 Foto day 3 Persiapn Dolly Track Pada scene 9</i> .....	100
<i>Gambar 5 15 Foto day 3 Pada Scene 9</i> .....	101
<i>Gambar 5 16 Realisasi PhotoBoard dan Hasil</i> .....	106
<i>Gambar 5 17 Screenshot Realisasi Teknik Skip Framing Pada Scene 3</i> .....	107
<i>Gambar 5 18 Screenshot Realisasi Teknik Skip Framing Pada Scene 4</i> .....	109
<i>Gambar 5 19 Foto Screenshot Realisasi Teknik Superimposition Pada Scene 5</i> .....	111
<i>Gambar 5 20 Foto Screenshot Realisasi Image Distortion Menggunakan Filter Fractal</i> .....	112
<i>Gambar 5 21 Foto Screenshot Gambar Floorplan Pergerakan Kamera Handheld</i> .....	113
<i>Gambar 5 22 Foto Screenshot Motion Blur Dari Penerapan Teknik Handheld Pada Scene 2</i> .....	114
<i>Gambar 5 23 Screenshot Gambar Floor Plan Pergerakan Kamera Handheld</i> .....	115
<i>Gambar 5 24 Foto Screenshot Realisasi Pergerakan Handheld Pada Scene 6</i> .....	116
<i>Gambar 5 25 Foto Screenshot Realisasi Pergerakan Kamera Track Right Pada Scene 7</i> .....	117





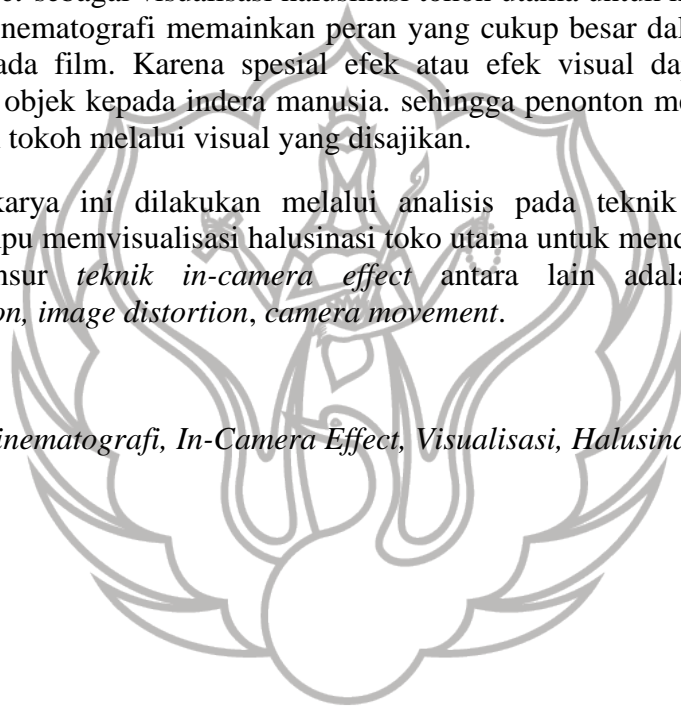
## ABSTRAK

Penyalahgunaan narkotika 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*





## BAB I PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Penciptaan

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 turunnyanya 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 mengkonsumsi 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 mengkonsumsi 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.

## B. Ide penciptaan

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.

### C. Tujuan dan Manfaat

#### 1. Tujuan penciptaan :

- a. Memvisualkan halusinasi dalam sinematografi film fiksi “*PopScene*” sebagai representasi konflik tokoh utama
- b. Mengetahui *tools* yang tepat untuk menerapkan teknik *in-camera effects* dalam tata sinematografi
- c. Menggunakan *in-camera effect* untuk memvisualisasikan halusinasi tokoh utama guna menggambarkan hasrat serta trauma tokoh utama

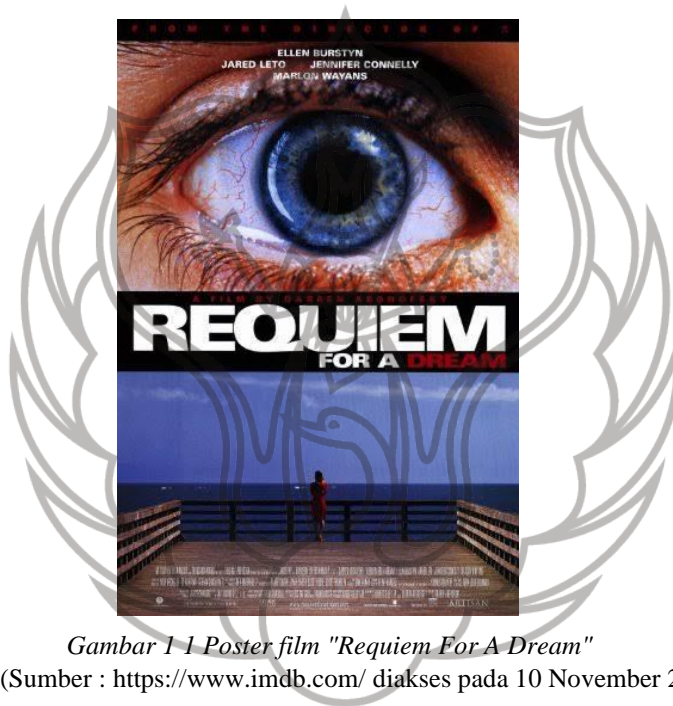
#### 2. Manfaat penciptaan :

- a. Mengetahui hasil perbedaan efek visual yang dibuat ketika produksi dan *pasca* produksi sebuah film.
- b. Visualisasi halusinasi dapat dicapai dengan teknik *in-camera effect* sebagai salah satu klasifikasi teknik dari visual efek dalam memvisualisasikan cerita, karakter tokoh.
- c. Mengetahui dan menambah wawasan bagaimana proses spesial efek dan visual efek dibuat terutama teknik *in-camera effect*.

## D. Tinjauan karya

Tinjauan karya berisikan penjelasan tentang beberapa karya film yang dijadikan referensi karena kedekatan-kedekatan tertentu, baik secara konsep maupun teknis. Unsur-unsur dari karya yang dipilih akan diterangkan pada penjelasan selanjutnya, dengan menerangkan unsur-unsur mana yang akan diadaptasi serta pengembangannya

### 1. *Requiem For A Dream*



*Gambar 1.1* Poster film "*Requiem For A Dream*"

(Sumber : <https://www.imdb.com/> diakses pada 10 November 2019)

Sutradara: Darren Aronofsky

Sinematografer : Matthew Libatique

Tanggal rilis: 6 Oktober 2000 (Kota New York)

Plot sederhana tentang kehidupan tiga remaja pecandu narkoba berhubungan dengan Sara Goldfarb yang tak lain adalah Ibu kandung Harry. Kisah mereka berempat memiliki benang merah yang sama yaitu “kecanduan”. Jika Harry, Marion

dan Tyrone adalah pecandu narkoba yang sudah kronis, maka Sara adalah seorang pecandu “obat pelangsing” karena obsesinya untuk dapat mengenakan gaun merah kesayangannya. Obat diet yang semula tak terlihat berbahaya ternyata juga membawa Sara tenggelam dalam kubangan candu yang tak kalah mengerikan dengan kokain dan heroin yang dikonsumsi anaknya.



*Gambar 1 2 Screenshot Efek Visual Pada Adegan Film "Requiem For A Dream"*  
Sumber: Pribadi

Walaupun hampir tak pernah “sadar”, Harry dan Tyrone mempunyai mimpi untuk menjadi “besar”, menjadi “seseorang” yang berkelimpahan harta agar hidup mereka menjadi bahagia seperti mayoritas manusia di dunia. Namun cara yang ditempuh adalah jalan menuju jurang tak berdasar, keduanya sepakat untuk menjadi bandar kelas teri, namun mereka tak kunjung berhenti menjadi pecandu. Awalnya semua seperti baik-baik saja dan upaya meraih mimpi menjadi orang kaya tergambar jelas di mata, namun apa daya ternyata semua hanya fatamorgana yang menghasilkan sesal tak berkesudahan di akhir cerita.

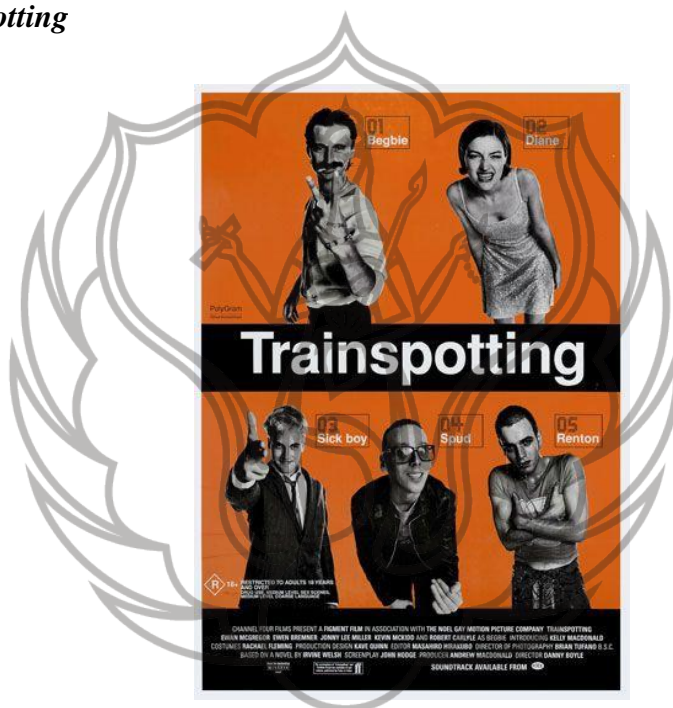
Melihat hubungan Harry dan Sara di film ini pun terasa menyedihkan, Ibu dan anak, keduanya saling menyayangi, tapi keduanya juga saling menyakiti karena



menempuh jalan yang salah, yaitu bersahabat dengan *drugs*

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.

## 2. *Trainspotting*



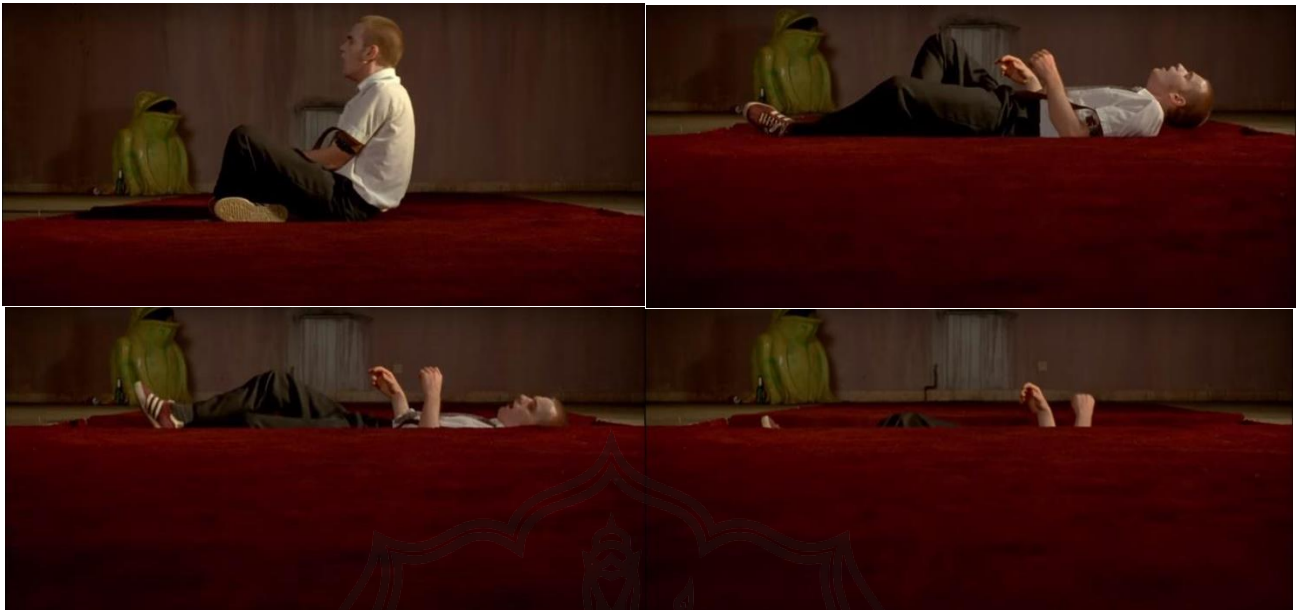
Gambar 1 3 Poster Film "*Trainspotting*"

(Sumber: <https://www.imdb.com/> diakses pada 10 November 2019)

Sutradara:	Danny Boyle
Sinematografer:	Brian Tufano
Tanggal Rilis:	23 February 1996
Durasi:	93 minutes

Bertempat di Edinburgh, film ini dimulai dengan narasi Mark Renton ( Ewan

McGregor ) ketika ia dan temannya, Spud ( Ewen Bremner ) berlari di *Princess Street*, dikejar oleh penjaga keamanan. Renton menyatakan bahwa tidak seperti orang yang 'memilih kehidupan' (keluarga tradisional, harta materialistis dan stabilitas keuangan), ia memutuskan menjalani hidup sebagai pecandu heroin. Sisa teman dekat penyuka sepak bola Renton diperkenalkan: penipu Sick Boy ( Jonny Lee Miller ), atlet bersih Tommy ( Kevin McKidd ), dan sosiopat Frank Begbie ( Robert Carlyle ) yang bersama dengan Tommy, telah memutuskan tidak menggunakan heroin dan mengkritik teman-temannya secara teratur karena pilihan gaya hidup mereka. Sick Boy, Spud, dan Renton adalah pecandu heroin yang menghabiskan hari-hari mereka di pengedar narkoba, Flat Swanney ( Peter Mullan ). Swanney sering disebut sebagai "The Mother Superior" oleh para pria. Suatu hari, Renton memutuskan untuk melepaskan heroin. Dia memutuskan untuk menggunakan metode Sick Boy untuk mengunci diri di kamar sewaan murah dengan makanan, peralatan, dan persediaan yang cukup untuk menahan penarikan. Menyadari ia membutuhkan satu yang terakhir untuk membuatnya melewati malam, ia keluar dari kamarnya dan membeli suppositoria dubur opium dari dealer, Mikey Forrester ( Irvine Welsh ). Setelah serangan terakhir ini (dan diare yang parah), Renton kembali ke kamar murah untuk menyelesaikan prosesnya. Dia kemudian pergi ke klub malam dengan geng, memperhatikan bahwa dorongan seksnya telah kembali dengan sepenuh hati. Dia akhirnya pergi dengan seorang wanita muda bernama Diane ( Kelly Macdonald ).



*Gambar 1 4 Screenshot Efek Visual Pada Adegan Film "Trainspotting"  
(Sumber: Pribadi)*

Setelah berhubungan seks bersama, Diane menolak untuk tidur di kamar yang sama dengan Renton dan memaksanya untuk tidur di sofa . Di pagi hari, Renton menyadari bahwa Diane sebenarnya adalah seorang siswi berusia 15 tahun dan teman-teman flatnya yang duduk di sekitar meja sarapan sebenarnya adalah orang tuanya. Ngeri, Renton mencoba melepaskan diri dari insiden itu tetapi tetap berteman dengan Diane, yang mengancam untuk memberi tahu polisi bahwa Renton berhubungan seks dengannya meskipun masih di bawah umur.

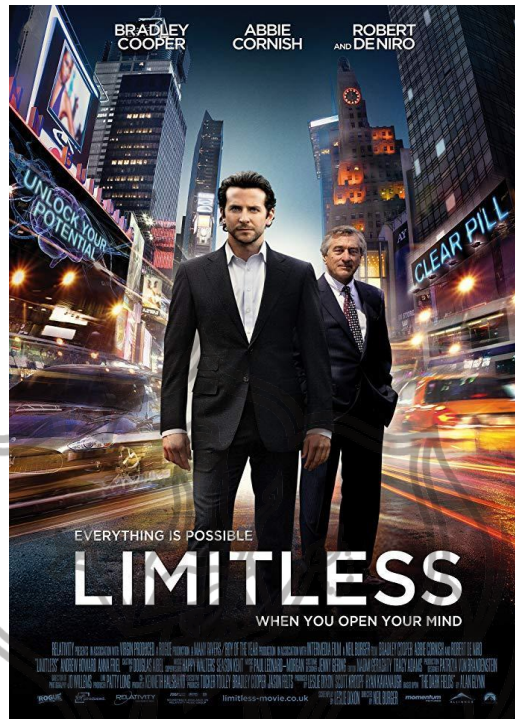
Tommy di buang oleh pacarnya Lizzy ( Pauline Lynch ) setelah serangkaian kejadian yang awalnya tidak sengaja dimulai oleh Renton. Renton telah meminjam kaset seks Tommy & Lizzy, tanpa persetujuan mereka, menyembunyikannya di kotak rekaman sepakbola. Lizzy dengan marah percaya bahwa Tommy telah keliru mengembalikan kaset itu ke toko video. Tommy mengajak Sick Boy, Spud, dan Renton untuk bergabung dengannya di jalan-jalan di dataran tinggi Skotlandia di ujung jalur kereta api tetapi para lelaki enggan, percaya mereka dihukum oleh Tommy karena kesulitan yang dia terima dari Lizzy. Tommy mencoba meyakinkan

mereka bahwa mereka akan mendapatkan udara segar dan melihat alam luar biasa di negara mereka tetapi Renton membalas, mengatakan bahwa budaya Skotlandia sangat tidak dihargai oleh seluruh dunia. Pada saat itu, Sick Boy, Spud dan Renton memutuskan untuk menggunakan heroin lagi dan Tommy yang patah hati meminta mereka untuk mencoba melihat mengapa mereka sangat menyukainya, meskipun keengganan Renton. Suatu hari selama pingsan yang disebabkan heroin, geng itu disela oleh Allison (sesama pecandu heroin) yang berteriak histeris karena anak bayinya, Dawn telah meninggal karena kelalaian. Semua kaget, terutama Sick Boy yang tersirat menjadi Ayah bayi itu. Sesuatu menabrak Sick Boy dan dia menjadi lebih nihilistik dari sebelumnya, hidup hanya untuk memberi makan kecanduannya dan teman-temannya

Film *Trainspotting* bercerita tentang sekelompok pemuda kecanduan drugs dan tidak bekerja, karena tidak memiliki pekerjaan sekelompok pemuda ini melakukan apa saja untuk bertahan hidup termasuk tindakan kriminal bekerja sebagai *drugs dealer* sekaligus *users*. Bagaimana drugs mempengaruhi keadaan psikologis seseorang pemakai digambarkan dengan jelas dan gamblang pada film *Trainspotting*. Halusinasi yang terjadi pada tokoh-tokoh yang diakibatkan oleh zat halusinogen divisualisasikan dengan menerapkan *special effect*.

Pada film "*PopScene*", tokoh utama Bara mengkonsumsi *psychedelic drugs* dan mengalami halusinasi dimana kejadian-kejadian dimasa lampau yang menyebabkan trauma pada tokoh Bara hadir dan terjadi penyimpangan-penyimpangan kejadian realita didalam halusinasinya. Penyimpangan-penyimpangan realita yang terjadi halusinasi tokoh utama divisualisasikan dengan menerapkan teknik *in-camera effect*.

### 3. *Limitless*



Gambar 1.5 Poster Film *Limitless*

(Sumber: <https://www.imdb.com/> diakses pada 12 November 2019)

Sutradara:	Neil Burger
Sinematografer:	Jo Willems
Tanggal rilis	24 Mei 2011
Durasi:	105 minute

*Limitless* merupakan film produksi Amerika Serikat yang dirilis pada tahun 2011. Pada film yang disutradarai oleh Neil Burger terdapat tokoh bernama Eddie Morra yang merupakan penulis gagal, dimana ia telah memiliki kontrak namun dia belum



*Gambar 1.6 Screenshot Efek Visual Pada Adegan Film "Limitless"*

(Sumber: Pribadi)

memiliki 1 halaman tulisan sampai beberapa bulan ia kerja. Setiap harinya dia habiskan untuk minum-minum dan pekerjaan yang tidak tentu arah. Sampai suatu saat dia bertemu dengan mantan adik iparnya yang bernama Vernon. Vernon menawarkan sebuah pekerjaan untuk menjual narkotika kelas atas, yaitu sebuah pil yang mampu membuat otak bekerja 100 % yang pada umumnya manusia menggunakan 20%. Pada awalnya Vernon memberikan sebutir pil pada Eddie yang

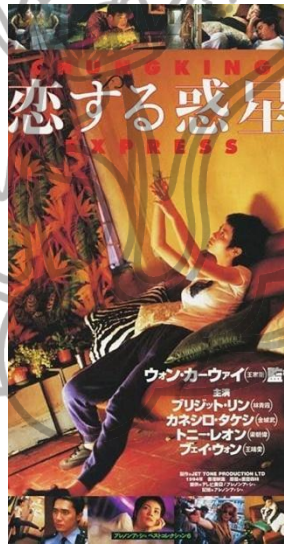
sebenarnya tidak mau terlibat dalam bisnis adiknya.

Akan tetapi saat di apartemen dia berjumpa dengan pemilik apartemen dan mulai di ceramahi kapan Eddie akan membayar tagihan apartemen tersebut. Dengan perasaan yang gelisah, Eddie teringat bahwa adiknya memberinya narkoba jenis baru, tanpa pikir panjang, Eddie segera meminumnya. Namun anehnya, setelah beberapa saat efek obat itu bekerja ia merasa sangat pintar dan sangat termotivasi, semua tampak sangat jelas dan bisa dilakukan. Setelah itu Eddie kembali ke kamarnya dan langsung merapikan kamar kemudian menulis sebuah cerita dan paginya dia menghasilkan tulisan yang membuat editornya tertarik.

Film “*Limitless*” konsisten menerapkan Teknik efek visual pada *scene-scene* ketika tokoh utama bernama Eddie mengkonsumsi pil yang dapat meningkatkan kinerja otak, efek visual yang diterapkan pada film *Limitless* memvisualisasikan bagaimana kinerja otak tokoh utama memproses dan mengolah informasi dengan cepat sehingga dapat memberikan solusi dari rintangan-rintangan yang datang. Efek visual digunakan untuk memberi informasi apa yang dilihat oleh tokoh utama juga dapat dilihat oleh penonton.

Penerapan teknik visual efek *in-camera effect* pada naskah film “*PopScene*” bertujuan untuk memvisualkan dan menggambarkan halusinasi dari tokoh utama ketika berada dibawah pengaruh obat-obatan.

#### 4. *Chungking Express*



Gambar 1 7 Poster Film *Chungking Express*  
(Sumber: <https://www.imdb.com/> diakses pada 20 Oktober 2019)

Sutradara: Wong Kar-wai

Sinematografi: Christopher Doyle, Andrew Lau

Tanggal rilis: 22 Maret 1995 (Perancis)

*Chungking Express* adalah sebuah film drama Hong Kong tahun 1994 yang ditulis dan disutradarai oleh Wong Kar-Wai. Film tersebut terdiri dari dua cerita yang dikatakan dalam cuplikan, masing-masing tentang seorang polisi Hong Kong yang menjalin hubungan dengan seorang wanita. Cerita pertama dibintangi oleh Takeshi Kaneshiro sebagai seorang polisi yang terobsesi untuk menjalin hubungan dengan seorang wanita bernama May dan menghadapi seorang penyelundup narkoba misterius (Brigitte Lin). Cerita kedua dibintangi oleh Tony Leung sebagai seorang perwira polisi yang berusaha pulih dari kehilangan pacar pramugarinya (Valerie Chow) dengan kehadiran dari seorang petugas gerai makanan ringan (Faye Wong).

Judul Tionghoanya diterjemahkan menjadi "Hutan Chungking", yang merujuk kepada kata kiasan dari hutan beton dari kota tersebut, serta untuk *Chungking Mansions* di Tsim Sha Tsui, dimana sebagian besar bagian pertama dari film tersebut berlatar belakang. Judul Inggrisnya merujuk kepada gerai makanan *Chungking Mansions and the Midnight Express* dimana Faye bekerja.



Gambar 1 8 Contoh Shot Dengan Efek Step Printing Ala Wong Kar-Wai  
(Sumber:<http://www.cineoutsider.com/> diakses pada 20 Oktober 2019)

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 mewakili gerak lambat atau cepat, melainkan untuk mewakili 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.

