

## VISUALISASI FILM SEMI EKSPERIMENTAL VIRTUAL (UN)REALITY

### SEMI EXPERIMENTAL FILM VIRTUAL (UN)REALITY FILM VISUALIZATION

Emir Ahmad Fauzan<sup>1</sup>, Soni Sadono<sup>2</sup>, Dyah Ayu Wiwid Sintowoko<sup>3</sup>

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

Emirafstudio@student.telkomuniversity.ac.id, sonisadono@telkomuniversity.ac.id,

dyahayuws@telkomuniversity.ac.id

**Abstrak** : Pembuatan karya film semi eksperimental yang berjudul Virtual (un)Reality ini ditujukan untuk memvisualisasikan bagaimana permasalahan yang akan terjadi nanti di masa depan jika teknologi Virtual Reality yang tujuan awalnya membantu manusia malah menjadi malapetaka bagi pemakainya. Penggunaan media film dengan genre fiksi eksperimental ini diharapkan dapat membuat orang yang menontonnya lebih mudah paham dan dicerna sehingga apa yang ingin disampaikan dapat tervisualisasikan dengan baik.

**Kata Kunci** : Virtual Reality, malapetaka, fiksi, eksperimental

**Abstract** : *The making of an experimental fiction film entitled Virtual (un)Reality is intended to visualize how problems will occur later in the future if Virtual Reality technology, whose original purpose is to help humans, instead becomes a disaster for the wearer. The use of film media with the experimental fiction genre is expected to make it easier for people who watch it to understand and digest, so that what you want to convey can be visualized properly.*

**Keywords** : *Virtual Reality, disaster, fiction, experimental*

## PENDAHULUAN

Virtual Reality (VR) adalah teknologi yang memungkinkan pengguna berinteraksi dengan dunia simulasi komputer, yang kini dikenal sebagai metaverse, suatu dunia fiktif yang diciptakan oleh imajinasi penggunanya (Steuer, 1992). Perkembangan VR yang pesat dengan visual yang semakin realistis dan berbagai fungsi yang semakin berkembang mengindikasikan bahwa VR memiliki potensi besar dalam mendukung berbagai bidang pekerjaan (CNBC, 2021). Contohnya, bidang kesehatan telah mengadopsi teknologi ini dengan menggabungkan VR, augmented reality (AR), mixed reality (MR), dan artificial intelligence (AI) dalam berbagai aplikasi. Perusahaan perangkat medis menggunakannya untuk merakit alat bedah dan merancang ruang operasi. Organisasi Kesehatan Dunia (WHO) menggunakan augmented reality untuk melatih responden Covid-19, sementara psikiater memanfaatkan VR untuk mengobati stres pascatrauma.

Meskipun VR menjanjikan banyak manfaat, penulis merasa perlu menggambarkan potensi dampak negatif dari teknologi ini dalam sebuah karya film semi eksperimental yang berjudul "Virtual (Un)Reality" (Anam, 2021). Dalam karya ini, penulis ingin mengungkapkan keresahan terkait dengan mungkinnya VR menciptakan perbedaan yang sangat tipis antara dunia virtual dan dunia nyata. Ada kekhawatiran bahwa beberapa pengguna mungkin menganggap dunia virtual sebagai kenyataan karena mereka memperoleh kepuasan di sana yang tidak mereka dapatkan dalam dunia nyata. Selain itu, penggunaan VR yang berlebihan juga bisa berdampak negatif pada kesehatan, termasuk Motion Sickness dan masalah kesehatan mata (Chang, 2020).

Film semi eksperimental dipilih sebagai media ekspresi karena dapat menyampaikan pesan yang mendalam melalui visual tanpa mengharuskan penonton untuk berpikir terlalu keras. Melalui "Virtual (Un)Reality," penulis berharap masyarakat dapat lebih menghargai pengalaman dan upaya pribadi mereka, menyadari bahwa kepuasan sejati tidak dapat ditemukan melalui pintas teknologi, dan memahami bahwa untuk mencapai sesuatu, diperlukan kerja keras dan dedikasi. Tujuan utama dari karya ini adalah untuk memvisualisasikan dampak negatif potensial dari VR yang perlu mendapatkan perhatian lebih lanjut sehingga dapat diminimalisir dan diperbaiki dari sekarang. Selain itu, karya ini juga menjadi ruang eksplorasi penulis dalam dunia pembuatan film.

Dalam konsep film "Virtual (Un)Reality," kita akan mengeksplorasi perpaduan yang mendalam antara teori-teori yang mendukungnya, seperti Virtual Reality, Teori Psikologi Kepribadian, Motion Sickness, Psychosis, Teori Seni, Film Eksperimental, dan Sinematografi. Film ini akan menjadi eksperimen visual yang kuat yang memanfaatkan elemen-elemen ini dalam harmoni yang kreatif dan penuh makna.

Penulis menggunakan Teori Psikologi Kepribadian, yang menggambarkan bagaimana individu memiliki kepribadian yang unik dan bagaimana penggunaan VR dapat memengaruhi psikologi seseorang. Teori-teori seperti Psikodinamik, Humanistik, Kognitif Sosial, dan Kognitif-Afektif akan membantu menggambarkan perubahan kepribadian protagonis seiring berjalannya cerita.

Motion Sickness akan menjadi elemen penting dalam film ini, dan kita akan merujuk pada penelitian yang menunjukkan bahwa penggunaan VR dapat menyebabkan kondisi ini. Ini akan menjadi cara untuk menyampaikan perubahan fisik dan emosional protagonis.

Lalu Psychosis dan Distorted Reality akan digunakan untuk menggambarkan bagaimana terlalu lama terjebak dalam VR dapat mengganggu persepsi nyata seseorang. Teori-teori ini akan membantu menggambarkan perubahan psikologis protagonis yang semakin terperangkap dalam dunia virtual.

Dalam hal Teori Seni, kita akan menggali bagaimana sinematografi dan penyutradaraan dapat memainkan peran penting dalam menyampaikan pesan-pesan dalam film ini. Kami akan mengeksplorasi peran sutradara, sinematografer, dan estetika visual dalam menciptakan pengalaman yang mendalam.

Film eksperimental, dengan elemen-elemen Abstract Form dan Associational Form, akan digunakan untuk memberikan tampilan yang unik dan tidak konvensional pada cerita. Ini akan menciptakan atmosfer yang membingungkan dan menggugah pemikiran yang akan melibatkan penonton dalam visual storytelling yang kuat.

Terakhir, dalam aspek Sinematografi, film ini akan memanfaatkan teknik-teknik yang kompleks dan kreatif untuk menciptakan perbedaan visual antara dunia VR yang canggih dan realitas yang sebenarnya. Ini akan membantu menciptakan narasi visual yang mendalam.

## PROSES PENGKARYAAN

Penulis disini membagi proses penciptaan karya menjadi 3 bagian yaitu Pra-Produksi, Produksi, Hingga Pasca-Produksi agar proses pembuatan karya ini bisa terencana dan terkonsep dengan baik sehingga hasil yang diinginkan dapat tercapai, dan juga proses ini dapat dijelaskan dengan baik.

Sebelum memulai kegiatan Produksi, penulis melakukan *brainstorming* untuk mematangkan konsep yang akan dibuat. Banyak hal yang dibahas pada proses ini mulai dari finalisasi konsep hingga *reading*.



(Gambar 1 Rapat Pra Produksi dengan kru dan pemeran)  
Sumber : Dokumentasi Pribadi

Konsep mengenai teknologi Virtual Reality ini sudah di bentuk sedari perkuliahan semester 7. Pada saat jeda liburan penulis melakukan finalisasi konsep yang dimana penulis sudah mematangkan ide cerita yang nanti akan dirubah dalam bentuk storyboard. Kru film pun sudah dibentuk penulis yang terdiri dari Sutradara Emir Ahmad Fauzan, yang juga bertindak sebagai sinematografer dan editor. Emir Ahmad Fauzan memiliki peran ganda dalam produksi ini. M. Rhafily Saleh dan Novanza Ramadhana bertindak sebagai asisten sutradara. Cahaya dalam film ini ditangani oleh Zahid Athallah Sabir sebagai gaffer, sedangkan suara direkam oleh M. Rizky Ramadhan sebagai boom operator. Fika Dewanti bertanggung jawab atas tampilan pemain dengan menjadi Make Up Artist, dan dokumentasi di balik layar dilakukan oleh Rafli Maulana Hakim sebagai BTS Camera.

Setelah penentuan kru, penulis menyesuaikan budget untuk produksi pembuatan film ini. Pemeran untuk film ini pun sudah ditentukan oleh penulis dengan mempertimbangkan banyak aspek, yang dimana ada 2 pemeran utama di film ini yaitu Kafi Ezra Ramdani dan Lulu Miranda Dewi. Penulis memilih aktor dan aktris tersebut dikarenakan pengalaman akting serta chemistry diantara mereka sudah erat sehingga akan mempermudah ketika proses latihan dan produksi nantinya.

Setelah finalisasi konsep penulis lalu memvisualisasikannya kedalam storyboard untuk memudahkan proses syuting nantinya. Proses pembuatan storyboard ini dibantu oleh teman penulis yaitu Alif Fajar Ramadhan dan Erwinsyah Nurdin untuk memvisualisasikan konsep yang dibayangkan oleh penulis. Hasil storyboard yang sudah dibuat menggambarkan akan mengambil sekitar 60-70 shot dan 11 scene.

Penulis melakukan rapat dengan tim yang sudah dibentuk setelah proses pembuatan storyboard selesai. Rapat ini dilakukan selama 2 kali, yang dimana pada rapat pertama penulis beserta tim membahas konsep dari film ini dan juga untuk membangun chemistry antar kru, sehingga ketika proses syuting nanti dapat berjalan dengan maksimal. Rapat kedua penulis dan tim membahas hal yang lebih mendetail, seperti pembahasan budget, peralatan, jadwal produksi, kostum, set lokasi, dan sebagainya.

Untuk memastikan visual antara bayangan penulis dengan hasilnya nanti, penulis melakukan survey ke beberapa lokasi. Penulis mencoba mencari set lokasi yang cocok di daerah sekitar Bandung agar perpindahan lokasi syuting tidak terlalu jauh dan juga menghemat tenaga dari para kru juga pemeran sehingga proses syuting dapat berjalan dengan maksimal. Hal ini juga dilakukan agar jika ada shot tambahan bisa dilaksanakan dengan cepat dan menghemat waktu. Ada sekitar 7 lokasi yang harus ditentukan, dan yang kami dapatkan 3 diantaranya berada di lokasi yang berdekatan. Pertama untuk set kamar kos, penulis melihat ke lokasi kamar kontrakan dari Novanza Ramadhana, dan lokasi tersebut cocok secara denah dan visual. Kedua, set lokasi dari trotoar ramai, trotoar sepi, dan taman kami memilih daerah telkom sebagai lokasi set yang sesuai secara penempatan dan juga visualnya, namun untuk daerah trotoar kami mencoba opsi jalan asia afrika jika daerah tersebut memungkinkan. Lalu untuk set visual dari langit dan kabut, kami mencoba memvisualisasikannya antar melakukan syuting di rooftop atau melakukannya di studio foto FIK. Set terakhir untuk lokasi café kami mencoba beberapa opsi, untuk set di malam hari kami memilih Starbucks jalan Asia Afrika karena denah dan visualnya sesuai dengan apa yang kami inginkan. Lalu untuk set di siang hari kami memiliki beberapa opsi diantaranya telyu coffee bagian trotoar atau yumaree coffee di daerah lengkong besar.

Penulis disini melakukan *recce* di beberapa lokasi yang sudah pasti, untuk mencoba apakah set sudah benar-benar sesuai, dan juga untuk menentukan *lighting* nanti akan ditempatkan dimana saja. Selain itu *reading* dan *fitting* kostum juga dilakukan para pemeran

sembari kami melakukan *recce* sehingga proses nya pun bisa lebih singkat dan para kru bisa mendapatkan istirahat lebih untuk menjaga kondisi tubuh mereka.

Kegiatan Produksi ini memiliki proses syuting yang dilakukan selama 4 hari untuk alur ceritanya dan 1 hari untuk *experimental form* nya. Proses syuting ini merupakan eksekusi dari apa yang sudah dijalani selama pra-produksi sebelumnya.

Disini penulis beserta Tim melakukan syuting selama 2 hari di lokasi yang berbeda. Di hari pertama kami melakukan syuting di daerah Jl. Asia Afrika Bandung pukul 18.30 malam. Saat itu ada beberapa kendala yang terjadi seperti hujan yang tidak diduga, lalu keadaan tempat yang tidak kondusif seperti pengamen jalanan yang terlalu banyak hingga mengganggu jalannya proses syuting sehingga mengganggu konsentrasi kami saat syuting. Pada akhirnya diputuskan untuk melakukan *retake* di dua minggu kedepan dengan lokasi yang berbeda guna mendapatkan hasil yang maksimal.



(Gambar 2 Proses syuting pada hari pertama)  
Sumber : Dokumentasi Pribadi

Pada hari kedua penulis beserta Tim melakukan syuting di sekitaran Telkom University pada malam harinya. Bersyukur proses syuting dapat berjalan dengan baik sehingga hampir 60% scene pada malam hari bisa terlaksanakan dengan baik.

Dikarenakan beberapa shot dari proses syuting pertama dirasa kurang cocok penulis melakukan *retake* adegan. Proses ini dilakukan selama tiga hari. Pada hari pertama proses syuting dilakukan di daerah Kota Baru Parahyangan. Proses syuting pada hari pertama berjalan dengan lancar di lokasi outdoor.



(Gambar 3 Syuting retake adegan)  
Sumber : Dokumentasi Pribadi

Hari kedua proses syuting berlokasi di Yumaree Coffee yang berada di Lengkong Besar, Bandung yang juga menjadi sponsor dari film ini dengan pemberian izin untuk bisa juga kamar wisma yang berada di satu lokasi. Syuting hari kedua dilakukan indoor dengan beberapa penyesuaian set tempat, terutama untuk set kamar dan juga set untuk scene mimpi.

Pada hari ketiga, proses syuting ini dilakukan di rumah, karena hanya ada sedikit shot b-roll untuk penambahan karakter dalam film ini. Shot dilakukan sedikit outdoor dan indoor untuk proses kali ini.

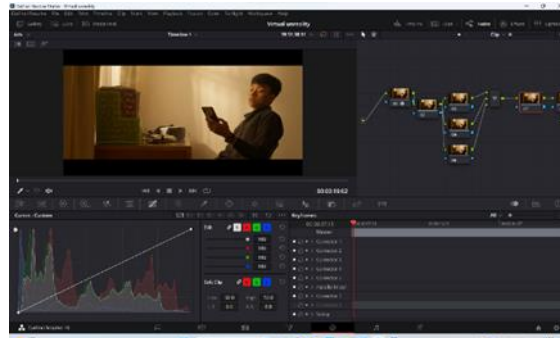
Setelah proses syuting selesai masuklah ke tahap pasca-produksi. Pertama penulis melakukan penyortiran footage terlebih dahulu untuk nantinya dimasukkan kedalam proses editing. Proses ini sendiri tidak memakan waktu yang lama sehingga penulis bisa segera masuk kedalam proses offline editing.



(Gambar 4 Proses Offline Editing di Davinci Resolve)  
Sumber : Dokumentasi Pribadi

Proses offline editing disini penulis menggunakan software Davinci Resolve untuk penggabungan footage yang ada. Penulis menggunakan software ini dikarenakan fleksibilitas dari software ini sendiri dan juga merupakan software yang mempunyai fitur color grading yang mumpuni. Pada proses offline editing ini penulis memakan waktu sekitar 1 minggu.

Setelah penyusunan pada offline editing selesai, penulis melanjutkannya ke tahap online editing, yang dimana merupakan tahap penyesuaian audio, color grading, visual effect, hingga music scoring. Disini penulis mengerjakan visual effect dan color grading terlebih dahulu yang setelah itu dilanjut ke tahap color grading untuk penyesuaian color mood yang ingin dihasilkan.




(Gambar 5 Proses Color Grading di Davinci Resolve)  
 Sumber : Dokumentasi Pribadi

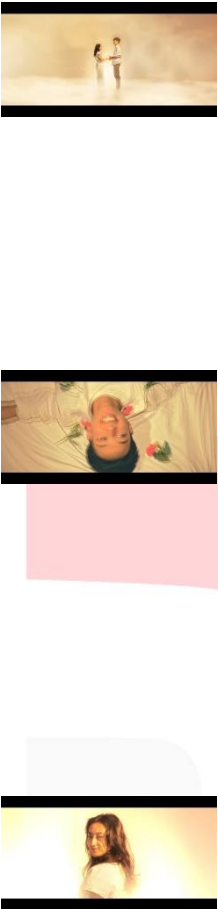
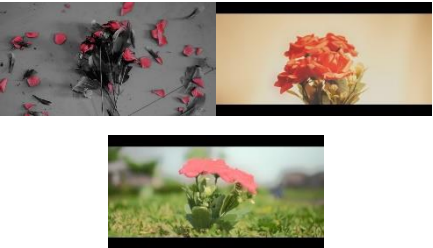
Lalu untuk sound design dan penyesuaian audio, penulis melakukannya sendiri dengan beberapa pengalaman yang penulis miliki. Pada proses scoring ini total dari penyelesaian film sudah masuk tahap finishing dan dipoles sedikit jika dirasa ada yang kurang.


**HASIL DAN PEMBAHASAN**


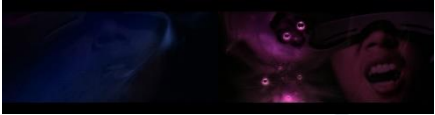
Hasil karya dari film Virtual (Un) Reality ini memiliki beberapa makna dari tiap scene dan shot yang dihasilkan berdasarkan penggabungan antara experimental form dan narrative form yang dijabarkan pada tabel berikut.

No.	Visual	Pemaknaan
1		Visual scene awal menggambarkan hati yang tenang tapi kosong, sedangkan visual scene akhir menggambarkan hati yang tidak jelas, suram, tidak karuan.



2		<p>Memvisualisasikan bagaimana alam mimpi yang dialami oleh pengguna Virtual Reality. Pada gambar 2 mengindikasikan bagaimana pengguna VR yang Bahagia namun terkena efek buruk dari VR itu sendiri.</p>
3		<p>Visual dari 4 scene ini menggambarkan bagaimana kebahagiaan yang ditimbulkan dari dunia VR hanya semu semata, dan pada akhirnya memang akan hancur rasa bahagia itu.</p>

4		<p>Karena ini merupakan Semi Eksperimental, ada sisi narrative yang divisualisasikan, bagaimana cerita ini dibuat menjadi 3 bagian agar secara umum penonton bisa paham bagaimana sisi cerita dan eksperimental mempunyai rangkaian pesan yang kuat.</p>

5		VR setengah tenggelam dengan darah yang keluar, menggambarkan bagaimana penggunaan VR secara berlebih dapat merusak Kesehatan jiwa serta raga dari penggunanya.
6		Scene bagian credit ini menggambarkan bagaimana pengguna VR yang kesakitan namun tertutupi oleh kebahagiaan palsu yang ia terima dari penggunaan VR.

## SIMPULAN

Pembuatan sebuah film merupakan hal yang kompleks, mulai dari pencarian sesuatu yang ingin diangkat menjadi film, lalu masuk ke tiga tahap utama dalam pembuatan sebuah film (Pra-Produksi, Produksi, Pasca-Produksi), brainstorming ide cerita, hingga publikasi agar bisa ditonton oleh banyak orang. Film pendek yang penulis produksi sendiri dilakukan secara bertahap dan sistematis, namun ada kalanya improvisasi perlu dilakukan untuk memberi sentuhan baru yang mungkin tidak terpikirkan ketika pra-produksi.

Penulis bersyukur proses pembuatan film Virtual (un)Reality ini bisa dilaksanakan dengan baik. Walau ada beberapa kendala seperti proses retake, masalah pendanaan, hingga cuaca yang tidak menentu, penulis dapat melakukan sedikit improvisasi agar film ini bisa selesai dengan baik dengan hasil yang maksimal.

Penulis berharap dengan film pendek Virtual (un)Reality ini pesan akan dampak negatif dari teknologi Virtual Reality bisa tersampaikan dengan baik dan bisa memberikan tontonan yang baik kepada para penonton. Penulis juga berharap film ini bisa berprestasi di banyak tempat dan festival film, baik itu nasional maupun internasional dan bisa membuat Indonesia bisa lebih dikenal luas akan karya-karyanya.

## DAFTAR PUSTAKA

### Buku

- McQuail, D. (1987). *Mass communication theory: An introduction*. Sage Publications, Inc.
- Biocca, F., & Levy, M. R. (2013). *Communication in the age of virtual reality*. Routledge.
- Bordwell, D., Thompson, K., & Smith, J. (2008). *Film art: An introduction* (Vol. 8). New York: McGraw-Hill.
- Cook, D. A. (2016). *A history of narrative film*. WW Norton & Company.
- Fatwikiningsih, N. (2020). *Teori Psikologi Kepribadian Manusia*. Penerbit Andi.
- Gabbard, G. O. (2018). *Psychoanalysis and film*. Routledge.
- Javandalasta, P., & M, M. (2011). *5 hari mahir bikin film ; jangan cuma bisa nonton, ayo bikin filmmu sendiri*. PT. Java Pusataka Group.
- Ryan, M. L. (2015). *Narrative as virtual reality 2*.
- Telotte, J. P. (2001). *Science fiction film*. Cambridge University Press.

Thompson, K., Bordwell, D., & Smith, J. (2003). *Film history: An introduction* (Vol. 205). Boston: McGraw-Hill.

Tan, E. S. (2018). A psychology of the film. *Palgrave Communications*, 4(1).

### **Jurnal Online**

B Hardoyo, A. (2020). Penyutradaraan Dalam Film.

Bahri, R. F., Wiguna, I. P., & Sintowoko, D. A. W. (2023). Visualisasi Celtic Healing Dengan Pendekatan Karya Fotografi Konseptual. *eProceedings of Art & Design*, 10(1).

Chang, E., Kim, H. T., & Yoo, B. (2020). Virtual reality sickness: a review of causes and measurements. *International Journal of Human-Computer Interaction*, 36(17), 1658-1682.

Carrión, R. E., Walder, D. J., Auther, A. M., McLaughlin, D., Zyla, H. O., Adelsheim, S., ... & Cornblatt, B. A. (2018). From the psychosis prodrome to the first-episode of psychosis: No evidence of a cognitive decline. *Journal of psychiatric research*, 96, 231-238.

Sadono, S., Gustian Ramadhan, A., & Yuningsih, C. R. (2020). Estetika Distorsi Visual. *eProceedings of Art & Design*, 7(2).

Sadono, S., Trihanondo, D., & Hasanah, D. (2021). Peran Karya Instalasi Cahaya Terhadap Remaja Dengan Menggunakan Karya Di Sudut Pandang Bandung. *eProceedings of Art & Design*, 8(2).

Sadono, S., & Pebrianti, P. (2021). Visual Interpretation of Painting Themed of Sundanese Traditional Arts in Bandung. *European Proceedings of Social and Behavioural Sciences*.

Kuhn, A., & Westwell, G. (2012). *A dictionary of film studies*. Oxford University Press.

Munafo, J., Diedrick, M., & Stoffregen, T. A. (2017). The virtual reality head-mounted display Oculus Rift induces motion sickness and is sexist in its effects. *Experimental brain research*, 235(3), 889-901.

Nariswari, F. S. (2017). Film Fiksi.: Antara Identitas Film Nasional dan Sinema Pasca-Orde Baru. *Urban: Jurnal Seni Urban dan Industri Budaya*, 1(2), 195-210.

Sintowoko, D. A. W. (2014). Sumber Gagasan Penciptaan Karya Audio Visual Berbasis Konten Lokal. *Capture: Jurnal Seni Media Rekam*, 5(2).

Sintowoko, D. A. W. (2022). Mood Cues dalam Film Kartini: Hubungan antara Pergerakan Kamera dan Emosi. *Rekam: Jurnal Fotografi, Televisi, Animasi*, 18(1), 1-16.

Steuer, J. (1992). Defining virtual reality: Dimensions determining telepresence. *Journal of communication*, 42(4), 73-93.

Winata Faturahman, N. I. M. (2015). *Omnivora (Video Eksperimental)* (Doctoral dissertation, Institut Seni Indonesia Yogyakarta).

Yuningsih, C. R., Siregar, F. A. G., & Sintowoko, D. A. W. (2021). Representasi Paradoks dan Harmoni Dalam Berkarya. *JURNAL RUPA*, 6(2), 112-117.

### **Website**

Anam, K. (2021, December 15). *Mungkinkah Menggabungkan Dunia Nyata & Virtual?*  
<https://www.cnbcindonesia.com/tech/20211215165404-37-299568/mungkinkah-menggabungkan-dunia-nyata-virtual>

Gavin, K. (2020, October 12). *Distorted Reality: What to Do About Early Signs of Psychosis.* Michigan Health. <https://healthblog.uofmhealth.org/brain-health/distorted-reality-what-to-do-about-early-signs-of-psychosis>

