

VISUALISASI PENGARUH NARKOBA DENGAN PENERAPAN *SUBJECTIVE SHOT* PADA FILM FIKSI *DEEPA*

Robby Dwianto, Edy Suisno
Institut Seni Indonesia Padang Panjang

Artikel info	ABSTRAK
Corresponding Author: Robby Dwianto robbydwianto374@gmail.com Institut Seni Indonesia Padang Panjang	Film merupakan media komunikasi visual yang efektif dalam menyampaikan pesan sosial kepada masyarakat. Skripsi ini membahas penciptaan film fiksi <i>Deepa</i> sebagai bentuk visualisasi pengaruh narkoba dengan menerapkan teknik pengambilan gambar <i>subjective shot</i>. Konsep <i>subjective shot</i> dipilih untuk membangun kedekatan emosional antara karakter dan penonton, di mana kamera bertindak sebagai mata subjek untuk memperlihatkan sensasi dan pengalaman karakter secara langsung. Dalam proses produksi, pengkarya menggunakan kombinasi <i>camera movement</i>, <i>handheld</i>, <i>camera shaking</i>, serta variasi <i>angle</i> seperti <i>eye level</i>, <i>low angle</i>, dan <i>dutch angle</i> guna memperkuat nuansa halusinasi dan ketidakstabilan akibat pengaruh narkoba. Film <i>Deepa</i> menceritakan perjuangan seorang pecandu narkoba yang ingin berhenti, namun justru menyeret temannya ke dalam kecanduan yang berujung pada tragedi. Hasil akhir menunjukkan bahwa penggunaan <i>subjective shot</i> berhasil menciptakan pengalaman visual yang intens dan mampu menyampaikan efek destruktif narkoba secara emosional kepada penonton. Karya ini diharapkan dapat menjadi referensi dalam penciptaan film bertema sosial dengan pendekatan visual yang imersif dan edukatif.
	Keywords: <i>film fiksi, subjective shot, visualisasi narkoba, sinematografi, pengaruh narkoba</i>

This article distributed under the terms of the Creative Commons Attribution-Share Alike 4.0 International License (<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>)

PENDAHULUAN

Film merupakan alat komunikasi massa yang muncul pada akhir abad ke 19. Film merupakan alat komunikasi yang tidak terbatas ruang lingkupnya dimana menjadi ruang ekspresi bebas dalam sebuah proses pembelajaran massa. Kekuatan dan kemampuan film menjangkau banyak segmen sosial, yang membuat para ahli film memiliki potensi untuk mempengaruhi suatu pandangan dimasyarakat dengan muatan pesan didalamnya. Hal ini didasarkan atas argumen bahwa film adalah potret dari realitas dimasyarakat. Film selalu

merekam realitas yang tumbuh dan berkembang didalam masyarakat dan kemudian memproyeksikan kedalam layer (Sobur, 2003: 126-127).

Menurut, Himawan Pratista (2008: 1) dalam bukunya Memahami film membagi film dalam dua unsur pembentuk, yaitu naratif dan sinematik. Dua unsur inilah yang akan saling berinteraksi dari berkesinambungan satu sama lain untuk membentuk sebuah film. Unsur naratif adalah bahan (materi) yang akan diolah, dan unsur sinematik adalah cara (gaya) untuk mengolahnya. Unsur tersebut saling berintegrasi dan berkesinambungan satu sama lain untuk membentuk sebuah film. Unsur naratif berhubungan dengan aspek cerita terikat dalam ruang dan waktu yang tidak dapat dipisahkan dengan unsur sinematik, yaitu aspek teknis dalam produksi sebuah film.

Film Deepa merupakan film fiksi dengan genre drama fiksi. Dalam kehidupan bersosial banyak sekali penyimpangan yang terjadi di kehidupan bermasyarakat salah satunya penyalahgunaan narkoba. Narkoba adalah singkatan dari narkotika, psikotropika dan bahan adiktif berbahaya lainnya yang merupakan zat yang jika dimasukkan dalam tubuh manusia, baik secara diminum, dihirup, maupun disuntikkan yang dapat mengubah pikiran, suasana hati atau perasaan, dan perilaku seseorang. Narkoba dapat menimbulkan ketergantungan fisik dan psikologis.

Pengkarya tertarik untuk mengangkat kejadian tersebut kedalam media audio visual dalam bentuk film fiksi dengan judul Deepa. Penentuan judul film ini penulis sesuaikan ke dalam nama tokoh yang ada di dalam skenario. Arti nama Deepa sendiri dalam bahasa sangsekerta yang arti nya Cahaya. Dalam skenario ini menceritakan Deepa, seorang pecandu narkoba yang ingin mengakhiri hubungannya dengan narkoba dan mulai hidup bersih dimalam ulang tahunnya. Dimalam ulang tahunnya saat ia merasakan ulang tahun dalam kesendiriannya, datang temannya bernama Ali yang selalu membantunya dalam kesulitan tanpa memandang apa yang terjadi dengan Deepa. Namun karna rayuan dan godaan Deepa terhadap Ali dengan narkoba, Ali yang belum pernah menyentuh benda itu terbujuk oleh godaan Deepa untuk mengosumsi barang itu. Namun nahas, Ali pingsan dan over dosis.

Dalam penggarapan film fiksi Deepa ini, pengkarya bertanggung jawab sebagai DOP (Director of photography), dimana memiliki tanggung jawab penuh atas segala aspek visual, baik itu aspek teknis dan artistik gambar bergerak atau motion picture. Pandangan pemain akan di visualkan dengan menggunakan subjective shot, yaitu sebuah shot yang mewakili pandangan seseorang untuk menyampaikan informasi yang dilihat oleh seseorang tersebut. Visual kata dasar dari Visualisasi yang pengertiannya adalah suatu rekayasa dalam pembuatan gambar untuk menampilkan suatu informasi secara umum.

Untuk mencapai visual yang diinginkan, pengkarya akan menggunakan sebuah typeangle kamera yaitu subjective shot. Dimana hubungan pribadi bisa dibangun pada film cerita melalui seorang penutur, atau penyaji (performer), melangkah kedepan memandang langsung kamera dan memperkenalkan peristiwa para pemain atau setting, atau menjelaskan atau menafsirkan apa yang sedang berlangsung.

Proses kreatifitas dalam menciptakan film ini berdasarkan naskah yang diterjemahkan mulai dengan menentukan jenis ukuran gambar, kualitas gambar, menata

sebuah shot, menentukan filter dan pencahayaan serta menentukan jenis equipment yang digunakan. Selain itu pengkarya bertanggung jawab penuh dalam menghadirkan gambar yang baik dan menarik. Sebuah visual dihadirkan bukan hanya menyampaikan sebuah alur atau cerita ke dalam gambar yang bergerak.

METODE PENCIPTAAN

1. Persiapan

Pengkarya bersama dengan penulis naskah melakukan riset tentang pengaruh narkoba yang akan diangkat menjadi skenario film. Pengkarya mencari informasi melalui internet dan membaca buku tentang dan isu yang akan diangkat. Pengkarya mencari beberapa referensi film yang memiliki beberapa *type shot* untuk mendukung memvisualkan pengaruh narkoba pada film *Deepa*. Setelah melakukan riset dan mencari beberapa referensi film, pengkarya melakukan diskusi bersama penulis naskah untuk mengembangkan ide tersebut menjadi sebuah naskah.

Pengkarya melakukan pencocokan antara skenario dengan konsep, dan pengkarya memilih konsep *subjective shot* untuk memvisualkan pengaruh narkoba dikarenakan untuk menggambarkan pengaruh narkoba pada film *Deepa* dibutuhkan *subjective shot* agar visual yang dihadirkan dalam film dapat dirasakan oleh penonton dan membawa penonton masuk kedalam cerita pada film sehingga terbentuklah visualisasi tentang pengaruh narkoba pada film yang akan diproduksi. Naskah yang sudah jadi kemudian dilakukan supervisi naskah agar alur cerita menjadi lebih menarik dan memiliki pesan bermanfaat.

2. Perancangan

Pada tahap perancangan, pengkarya menganalisis dan memahami kembali naskah yang akan diproduksi. Pengkarya melakukan perancangan dan memasukan konsep yang telah dipersiapkan sebelumnya dengan naskah yang diproduksi dan memilih menerapkan konsep *subjective shot* untuk visualisasi pengaruh narkoba pada film fiksi *Deepa*. Setelah mendapatkan konsep yang sesuai, pengkarya melakukan bimbingan dengan pembimbing agar konsep sesuai dengan naskah.

3. Perwujudan

Pengkarya melakukan eksekusi konsep *subjective shot* untuk memvisualkan pengaruh narkoba yang sudah ditetapkan pada tahap persiapan dan perancangan.

a. Pra produksi

Pada tahap pra produksi pengkarya melakukan beberapa tahap, diantaranya:

1) Analisis Skenario

Pengkarya sebagai *Director of Photography* melakukan analisis dan bedah skenario serta menentukan konsep yang akan direalisasikan dalam produksi film. Pengkarya melakukan bedah skenario bersama dengan semua kepala divisi yang terlibat untuk menyatukan ide dari semua divisi dan merumuskan capaian yang diinginkan dalam produksi film fiksi. Pada tahap ini pengkarya menyampaikan

konsep yang digunakan ke semua kepala divisi agar tercapainya konsep yang pengkarya gunakan.

2) Referensi Visual dan Shot List

Pengkarya sebagai DOP membuat *deck* menggunakan *power point* untuk mempermudah kerabat kerja dalam memahami capaian yang akan dicapai oleh semua kerabat kerja. Referensi visual berisi *slide referensi film*, *colour palette*, *type angle*, *type of shot*, dan *shot list*.



Gambar 4.1

Shot Of Type

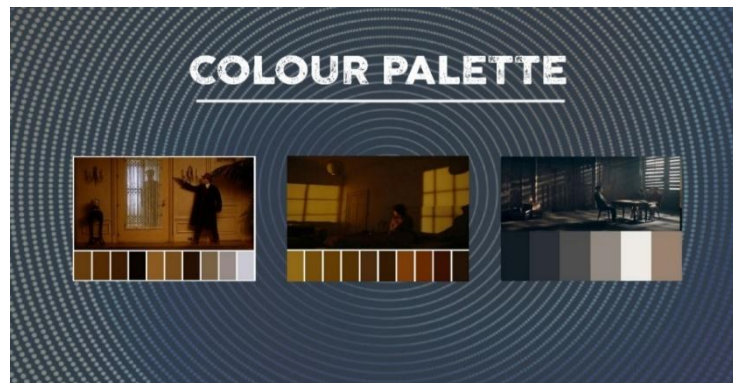
Sumber :Robby Dwianto 2025



Gambar 4.2

Film Reference

Sumber : Robby Dwianto 2025



Gambar 4.3
Colour Palete
Sumber : Robby Dwianto 2025

TABEL 2 Shot list Deepa
Sumber: Robby Dwianto 2025

<i>SC</i>	<i>E/I</i>	<i>SHOT</i>	<i>ANGLE</i>	<i>MOVEMENT</i>	<i>EQUITMENT</i>	<i>DESC</i>
1	<i>E</i>	<i>MS</i>	<i>EYE</i>	<i>HANDHELD</i>		Sebuah gang sempit minim cahaya
	<i>E</i>	<i>CU</i>	<i>EYE</i>	<i>FOLLOW</i>		Deepa berjalan dengan tangan dalam saku jacket
	<i>E</i>	<i>LS</i>	<i>EYE</i>	<i>STATIC</i>	<i>TRIPOD</i>	Deepa terlihat melihat sekitar menunggu seorang dengan Gerak gerik sedikit gelisah
	<i>E</i>	<i>Wide shot</i>	<i>High</i>	<i>STATIC</i>	<i>TRIPOD</i>	Deepa bertransaksi barang
	<i>E</i>	<i>MS</i>	<i>EYE</i>	<i>Handheld</i>		Seseorang datang kea rah Deepa dan bertransaksi barang lalu pergi
2	<i>E</i>	<i>LS</i>	<i>EYE</i>	<i>STATIC</i>	<i>TRIPOD</i>	Deepa berhenti lalu mengecek barang tadi
	<i>E</i>	<i>MCU</i>	<i>EYE</i>	<i>STATIC</i>	<i>TRIPOD</i>	Barang yang dipegang Deepa
3	<i>I</i>	<i>MS</i>	<i>EYE</i>	<i>HANDHELD</i>		Establish kamar yang berantakan

4	<i>I</i>	<i>LS</i>	<i>HIGH</i>	<i>HANDHELD</i>	Deepa berdiri di kamar
	<i>I</i>	<i>MS</i>	<i>EYE</i>	<i>HANDHELD</i>	Sebuah kalender penuh coretan dan ditandai dan jam weker menunjukkan pukul 23:55
5	<i>I</i>	<i>MS</i>	<i>EYE</i>	<i>HANDHELD</i>	Kamar yang terlihat dipenuhi poster dan lukisan dan beberapa bungkus kecil dan bong rakitan
6	<i>I</i>	<i>MS</i>	<i>EYE</i>	<i>HANDHELD</i>	Deepa merogoh isi saku lalu mengeluarkan sebuah plastik
	<i>I</i>	<i>MCU</i>	<i>EYE</i>	<i>HANDHELD</i>	Deepa menatap dengan penuh sakaw
7	<i>E</i>	<i>MS</i>	<i>EYE</i>	<i>HANDHELD</i>	Establish jalanan malam
8	<i>I</i>	<i>MCU</i>	<i>EYE</i>	<i>HANDHELD</i>	Jam menunjukkan 00:01 dan berdering dengan keras
9	<i>I</i>	<i>LS</i>	<i>EYE</i>	<i>HANDHELD</i>	Deepa dengan sigap duduk di kursi dan mengambil korek lalu mulai merakit bong
9	<i>I</i>	<i>MCU</i>	<i>EYE</i>	<i>HANDHELD</i>	Deepa merakit bong
9	<i>I</i>	<i>MCU</i>	<i>EYE</i>	<i>HANDHELD</i>	Deepa menghisap bong dan tersandar di kursi
10	<i>I</i>	<i>MS</i>	<i>HIGH ANGLE</i>	<i>STATIC</i>	<i>TRIPOD</i> Deepa membuka mata

10	<i>I</i>	<i>MS</i>	<i>EYE</i>	<i>HANDHELD</i>	Deepa menari dan Kembali menghisap bong
10	<i>I</i>	<i>LS</i>	<i>EYE</i>	<i>STATIC</i>	Deepa berdiri dan menari
11	<i>I</i>	<i>LS</i>	<i>EYE</i>	<i>STATIC</i>	Deepa menari sambil memegang bong
11	<i>I</i>	<i>MCU</i>	<i>EYE</i>	<i>HANDHELD</i>	OS Ali mengetuk pintu
11	<i>I</i>	<i>LS</i>	<i>EYE</i>	<i>STATIC</i>	Deepa menari sambil denga rada yang ngetuk pintu dan membuka pintu
11	<i>I</i>	<i>MS</i>	<i>EYE</i>	<i>FOLLOW</i>	Deepa membuka pintu dan ali masuk ke kamar
12	<i>E</i>	<i>MS</i>	<i>EYE</i>	<i>HANDHELD</i>	Establish langit malam
13	<i>I</i>	<i>LS</i>	<i>EYE</i>	<i>STATIC</i>	Deepa diatas Kasur dan ali duduk di kursi
13	<i>I</i>	<i>MS</i>	<i>EYE</i>	<i>HANDHELD</i>	Dialog Ali
13	<i>I</i>	<i>MS</i>	<i>EYE</i>	<i>HANDHELD</i>	Dialog Deepa
13	<i>I</i>	<i>LS</i>	<i>EYE</i>	<i>STATIC</i>	Deepa Kembali memutar music dan menari
13	<i>I</i>	<i>POV</i>	<i>EYE</i>	<i>HANDHELD</i>	Pov Ali, Deepa menghembuskan asap ke Ali
13	<i>I</i>	<i>MS</i>	<i>EYE</i>	<i>HANDHELD</i>	Deppa menyodorkan bong ke Ali
13	<i>I</i>	<i>MS</i>	<i>EYE</i>	<i>HANDHELD</i>	Ali menghisap bong
13	<i>I</i>	<i>MS</i>	<i>EYE</i>	<i>HANDHELD</i>	Ali merasa pusing dan tersandar di kursi

14	I	MS	EYE	HANDHELD	Ali mengambil bong dan berpindah ke kasur
14	I	MS	EYE	HANDHELD	Ali menghisap bong
14	I	MS	EYE	FOLLOW	Ali mulai berhalusinasi dan mulai terbaring di kasur
15	I	LS	EYE	STATIC	Deepa menari dan Ali terbaring dikasur
15	I	MCU	EYE	HANDHELD	Deepa menggoyangkan badan Ali seketika Ali mengeluarkan busa di mulut nya
15	I	MS	EYE	FOLLOW	Deepa mulai mundur dan memegang kepalanya dan mulai panik dan mulai menyesali perbuatannya
15	I	LS	EYE	HANDHELD	Deepa duduk dan hanya bisa tersandar di kursi
15	I	MCU	EYE	HANDHELD	Ali terbaring dengan mulut berbusa
15	I	MCU	EYE	HANDHELD	Bong yang tergeletak dilantai
16	I	LS	EYE	STATIC	Kondisi kamar seperti semula dan Deepa tersandar dikursi
16	I	MS	EYE	HANDHELD	Suara ketukan pintu dan Ali masuk ke kamar
16	I	MCU	EYE	HANDHELD	Deepa tersandar dikursi dengan mulut berbusa

3) Recce

Pengkarya bersama dengan kerabat kerja melakukan *recce* untuk memastikan kebutuhan di *sett* yang harus dipersiapkan untuk produksi.



Gambar 4.1 Recce

Sumber: BTS DEEPA 2023



Gambar 4.2 Recce

Sumber: BTS DEEPA 2023

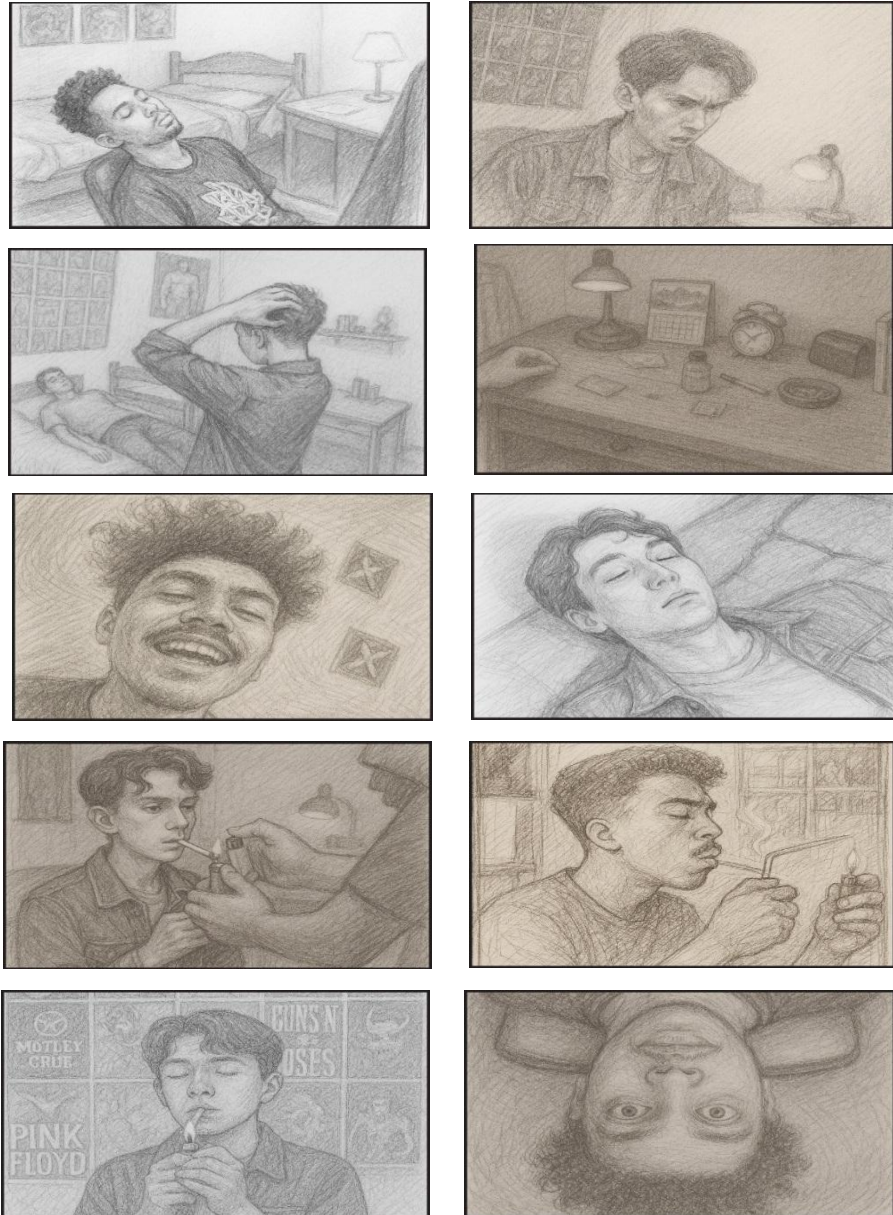


Gambar 4.3 Recce

Sumber: BTS DEEPA 2023

4) Storyboard

Pengkarya menggunakan *storyboard* sebagai panduan untuk merencanakan pengambilan gambar dan pengambilan gambar dan menunjukkan sudut pandang, pergerakan kamera dan komposisi setiap *shot*. *Storyboard* juga dapat membantu DOP, sutradara dan *crew* dalam menetapkan *mise en scene*.



Gambar 6

Storyboard DEEPA

Sumber : Robby Dwianto 2025

b. Produksi

Pada tahap produksi, konsep yang sudah dirancang dan direncanakan akan diaplikasikan. Pengkarya akan melakukan perekaman secara langsung dan akan menerapkan konsep kedalam adegan. Proses *shooting* film fiksi *DEEPA* berlangsung selama 3 hari. Produksi akan dilakukan dengan Lokasi didalam kamar kos, digang sempit. Pengkarya menggunakan *single-cam* pada film fiksi *DEEPA* untuk pengambilan gambar *subjective shot* agar tercipta nya visual pengaruh narkoba didalam film. Pengambilan gambar dengan *single-cam* dapat membantu *Direct of photography* untuk lebih fokus dalam merangkai peristiwa dengan satu pengambilan gambar. Teknik *handheld* akan menunjang *subjective shot* untuk adegan – adegan tertentu. Lensa 35mm digunakan pada beberapa adegan untuk memperlihatkan *subjective shot* karena dapat memberikan perspektif yang sesuai dengan arah mata seseorang dan menciptakan visual yang nyata.

c. Pasca produksi

Proses pasca merupakan tahap terakhir dalam pembuatan film. Pasca produksi juga proses menyempurnakan dari tahap produksi. Proses ini berlangsung selama 2 bulan dari film selesai tahap produksi. Tahap ini terdiri dari *editing* gambar, suara dan grafis serta pengisian musik *scoring* dan evaluasi gambar yang telah diambil dari tahap produksi yang telah dilewati sebelumnya.

HASIL

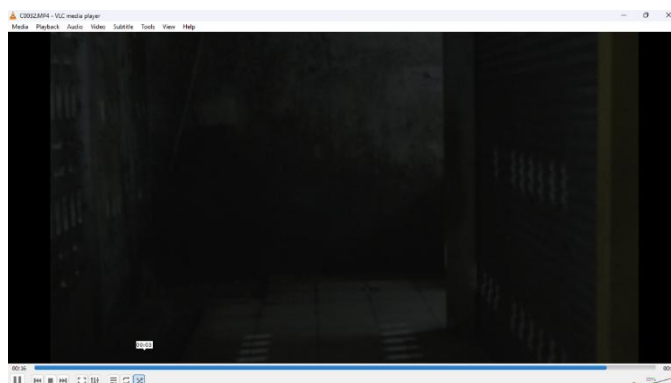
Karya film fiksi *Deepa* merupakan sebuah film pendek bergenre *drama fiksi* yang dihadirkan dengan menggunakan konsep *subjective shot* untuk visualisasi pengaruh narkoba. Film ini bercerita tentang Deepa seorang pecandu narkoba yang ingin mengakhiri hubungannya dengan narkoba dan mulai hidup bersih didalam ulang tahunnya. Dimalam ulang tahunnya saat ulang tahun dalam kesendirian, datang temannya bernama Ali yang selalu membantunya dalam kesulitan tanpa memandang apa yang Deepa lakukan. Namun didalam itu, saat Deepa berpesta narkoba untuk terakhir kali nya Deepa merayu Ali untuk menggunakan narkoba. Ali yang belum pernah menyentuh barang itu terbujuk oleh godaan Deepa untuk mencoba barang itu. Namun nahas, Ali pingsan dan overdosis.

Setelah melakukan produksi, *subjective shot* dapat diterapkan menggunakan beberapa pergerakan kamera dan teknik pendukung untuk memperkuat visualisasi dalam sebuah adegan. Adegan dan pergerakan pemain sangat mempengaruhi terhadap pergerakan kamera. Pergerakan kamera yang cepat akan memberikan kesan yang dinamis, tidak stabil, takut dan tergesa-gesa. Dengan menggunakan teknik kamera *handheld* dapat merepresentasikan kondisi yang dialami tokoh. Salah satunya kamera *follow* yang akan digunakan pada *angle* kamera *subjective shot* pada saat adegan Deepa berjalan dan melihat sekitar.

Kamera subjektif membuat perekaman dari titik pandang seseorang. Dengan penjelasan singkat, kamera bertindak sebagai mata penonton. Tiap anggota dari penonton

mendapat kesan bahwa ia berada dalam adegan tidak hanya mengamati kejadian-kejadian sebagai pengamat yang tidak tampak (Mascelli, 2010: 8)

Adegan dan pergerakan pemain sangat mempengaruhi dalam penerapan teknik pengambilan gambar. Dan semua yang terlihat dalam frame seperti setting, property, pencahayaan, kostum dan sudut pengambilan gambar adalah komponen terpenting dalam sebuah film yang akan berperan secara naratif dan juga terhadap visual.



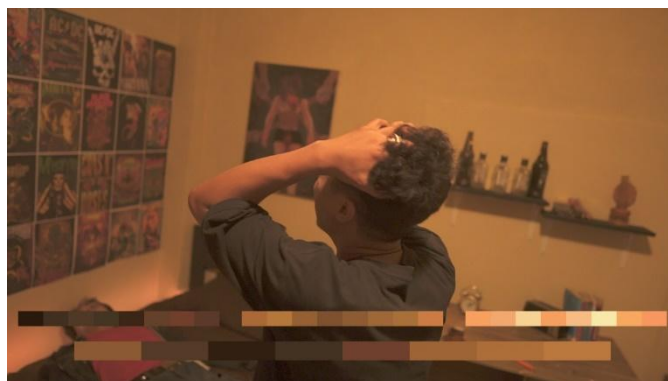
Gambar 7

Scene 2, handheld kamera

(sumber : capturing image, Robby : 2025)

Teknik handheld kamera diaplikasikan pada film ini akan memberikan ketegangan situasi yang sedang dialami oleh tokoh utama dengan memberikan pergerakan kamera dapat mewujudkan serta dapat memberikan efek kepada penonton untuk merasakan situasi didalam adegan pada saat penggunaan type angle subjective shot.

“Handheld kamera adalah kamera dibawa langsung oleh oleh operator tanpa menggunakan alat bantu, seperti tripod atau steadycam. Gaya handheld kamera memiliki beberapa karakter yang khas yakni, kamera bergerak dinamis dan bergoyang untuk memberi kesan nyata (realistis)”. (Pratista, 2008: 112).



Gambar 8

Scene 13, kamera follow Deepa mundur

(sumber : capturing image, Robby : 2025)

Kamera *follow* ini digunakan untuk mengikuti disetiap adegan Deepa berhalusinasi atau berada didalam efek pengaruh narkoba didukung dengan teknik *handheld* dan kamera *shaking*. Dengan penggunaan teknik *handheld* dan kamera *shaking* penerapan *subjective shot* sebagai pengganti mata tokoh untuk melibatkan penonton dapat terwujud. Pergerakan kamera dan penerapan teknik yang telah digunakan sebagai pendukung untuk menerapkan *subjective shot* pada film “Deepa” sebagai bentuk visualisasi pengaruh narkoba yang terjadi.

ANALISIS

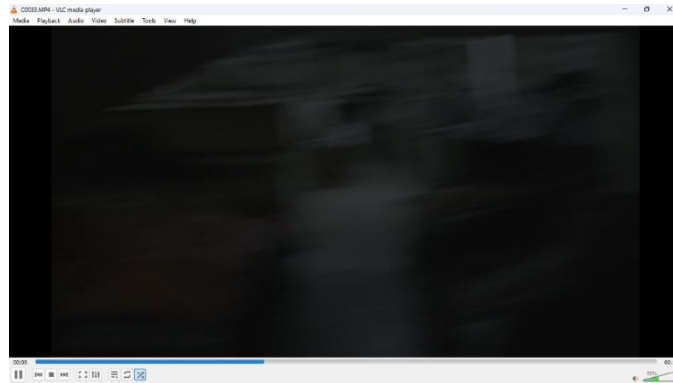
Berdasarkan konsep yang telah disusun dari awal, pada akhirnya dapat diselesaikan. Film fiksi ini dengan genre drama fiksi dikemas dengan tidak jelas, tidak biasa dan cenderung aneh. Film drama fiksi bertujuan menghibur penonton melalui cerita yang menarik dan emosional, mengeksplorasi berbagai aspek kehidupan manusia, dan menyampaikan pesan atau nilai-nilai tertentu. Film Deepa memakai konsep *subjective shot* cenderung membuat penonton lebih terlibat dalam cerita karena alasan sederhana bahwa apa yang dilihat dan dirasakan karakter untuk sesaat adalah hal yang sama. Beberapa aspek yang akan digunakan dalam pergerakan kamera untuk mendukung visualisasi pengaruh narkoba dalam cerita. *Subjective shot* akan divisualkan melalui beberapa teknik kamera dan setting yang akan dibahas dibawah ini.

A. Subjective Shot dengan Camera Movement

Scene 2

Deepa terlihat berdiri melihat sekitar menunggu seorang dengan gerak gerik sedikit gelisah. Sesaat kemudian datang seseorang kearah Deepa dan bertransaksi barang secara diam-diam dan bersalaman lalu orang itu pergi.





Gambar 9

Scene 2 Deepa berdiri melihat sekitar menunggu seseorang
(sumber : capturing image, Robby : 2025)

Pada scene ini subjective shot sebagai pandangan Deepa diterapkan untuk mengamati keadaan disekitar serta memberikan kesan sesuatu yang dilihat oleh Deepa penonton juga merasakan hal yang sama dan memperjelas keadaan dan situasi yang terjadi. Untuk mendukung subjective shot agar dapat terwujud, Penggunaan pergerakan kamera pan, camera movement dan teknik pergerakan kamera handheld yang akan diterapkan setiap scene dan digunakan untuk memvisualkan tokoh dalam pengaruh narkoba.

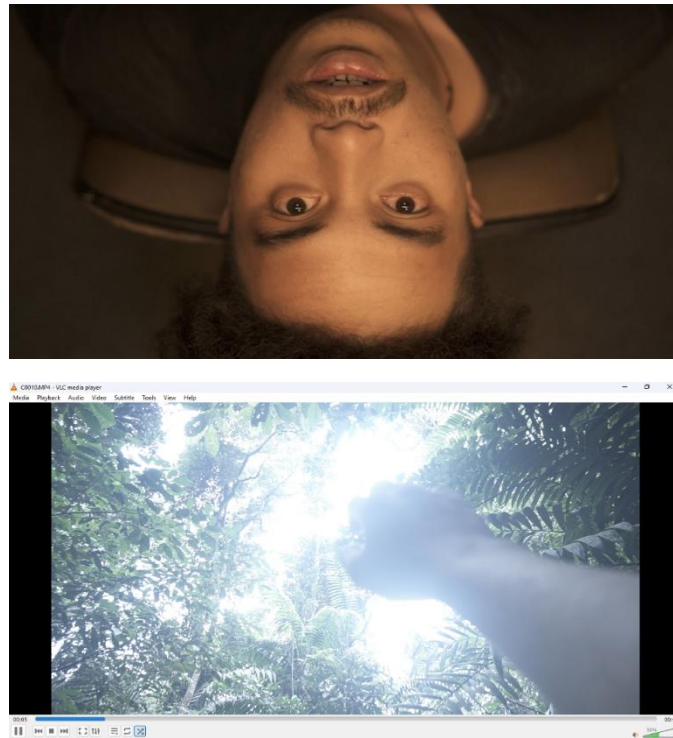
Visualisasi pengaruh narkoba yang terjadi saat Deepa mengamati sekitar dan terlihat gelisah dengan penggunaan kamera subjective shot dan pergerakan kamera pan yang bergerak dari arah kanan ke kiri atau sebaliknya untuk memvisualkan pengaruh narkoba yang terjadi saat pandangan Deepa digantikan oleh kamera seolah-olah yang dilihat oleh Deepa dan penonton ikut terlibat dalam adegan.

B. Subjective Shot dengan Camera Movement, Setting, Tone Warna

Setting menjadi salah satu elemen utama yang sangat mendukung aspek naratif sebuah film. Setting juga mampu membangun mood sesuai dengan tuntutan cerita. Tone warna didalam sebuah gambar untuk membentuk adegan yang bernuansa mimpi atau fantasi, berbeda dengan pewarnaan filmnya secara keseluruhan. Setting pada film ini menggunakan setting ruang dan waktu untuk memberikan informasi yang terjadi melalui subjective shot dan tone warna yang kontras untuk memvisualkan efek dari pengaruh narkoba tersebut yang diterapkan pada scene 8,9,11, dan 12

1) Scene 8 dan Scene 9

Deepa membuka mata dan seketika mulai berhalusinasi dengan perasaan yang aneh berada di sebuah hutan dan mengamati keadaan sekitar sambil berjalan pelan. Saat Deepa sedang berhalusinasi, terdengar suara ketukan pintu dan suara memanggil namanya.



Gambar 10

Scene 8,9 Deepa membuka mata dan berhalusinasi
(sumber : capturing image, Robby : 2025)

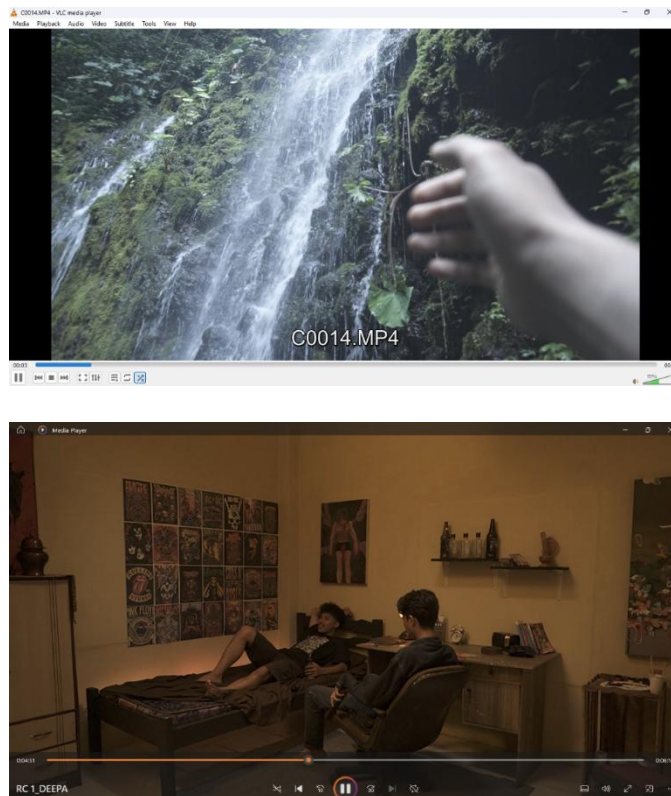
Subjective shot sebagai pandangan Deepa diterapkan untuk mengamati suasana hutan serta memberikan kesan sesuatu yang dilihat oleh Deepa, penonton juga merasakan hal yang sama dan memperjelas keadaan dan situasi aneh terjadi. Untuk memvisualkan efek narkoba yang terjadi saat Deepa membuka mata dan berhalusinasi berada di hutan, penggunaan subjective shot akan memberikan sebuah visual efek narkoba dan memberikan kedekatan yang lebih kepada penonton.

Pergerakan kamera follow, kamera movement dan teknik kamera handheld akan memberikan kesan dinamis, tergesa-gesa dan ketidakstabilan. Pemilihan setting dan tone warna pada scene tertentu memberikan visualisasi pengaruh narkoba yang dirasakan karakter.

Visualisasi pengaruh narkoba yang terjadi dimulai saat Deepa membuka mata dan seketika mulai berhalusinasi dengan setting didalam sebuah hutan dengan pandangan tumbuhan yang berwarna aneh. Deepa lalu mulai berjalan menyusuri hutan dengan pelan dan perasaan aneh. Tiba-tiba terdengar suara ketukan pintu dan suara seseorang yang memanggil Deepa. Penggunaan kamera subjective shot disini dapat memberikan kesan halusinasi serta dapat memperkuat visualisasi pengaruh narkoba dengan cara melibatkan penonton.

2) Scene 11

Deepa yang masih berhalusinasi, kini berada dikasurnya sambil memegang bong dengan wajah teler membuat ali bertanya tentang keputusan Deepa memulai hidup bersih dan berhenti menggunakan narkoba.



Gambar 11

Scene 11, Deepa masih berhalusinasi sambil memegang bong
(sumber : capturing image, Robby : 2025)

Pada scene ini, visualisasi pengaruh narkoba dimulai saat Deepa masih berhalusinasi berada disebuah aliran sungai dan set kembali kekamar dengan Deepa berada dikasurnya sambil memegang bong dengan wajah yang teler. Subjective shot digunakan untuk melibatkan penonton secara tidak langsung dengan halusinasi yang dirasakan oleh Deepa.

Dilanjutkan dengan penggunaan subjective shot yang ketika Deepa menghisap bong dan menghembuskannya kearah Ali. Subjective shot Ali digunakan untuk memvisualkan efek pengaruh narkoba yang dirasakan oleh Deepa dan memberikan kedekatan lebih situasi yang dirasakan oleh Ali.



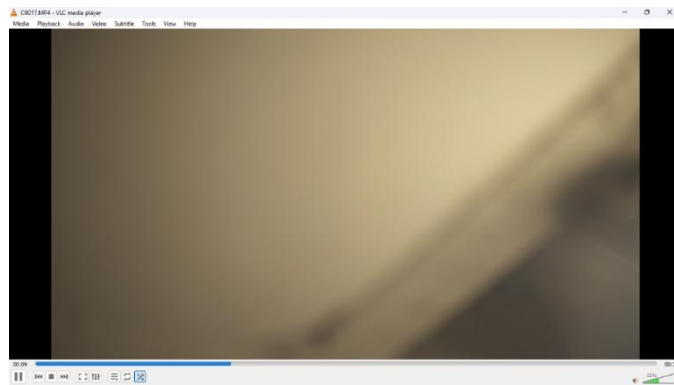
Gambar 12

Scene 11, Deepa menghembuskan asap kearah Ali
(sumber : capturing image, Robby : 2025)

3) Scene 12

Pada scene 12, Ali mengambil beberapa bungkus sabu milik Deepa tanpa sepengetahuannya, lalu berpindah duduk kekasurnya Deepa. Ali menghisap bong dan terus menghisap lalu menghembuskan asap nya. Seketika pandangan Ali mulai kabur dan goyang hingga Ali tertidur. Subjective shot pada scene ini diterapkan saat Ali mulai menghisap bong dan terus menghisap bong yang membuat pandangan Ali mulai memudar dan goyang.





Gambar 13

Scene 12, Ali menghisap bong lalu pandangan nya berputar
(sumber : capturing image, Robby : 2025)

Subjective shot diterapkan untuk memperkuat visualisasi pengaruh narkoba yang dialami Ali dan menggunakan teknik kamera shaky atau kamera bergoyang disaat Ali dalam pengaruh narkoba serta mengajak penonton ikut terlibat dan merasakan apa yang dirasakan oleh tokoh terhadap situasi dan kondisi yang terjadi.

SIMPULAN

Film fiksi Deepa direalisasikan oleh pengkarya dengan bentuk format program film fiksi bergenre drama fiksi dengan durasi 15 menit dan memiliki beberapa target penonton yaitu remaja dan dewasa. Konsep subjective shot untuk visualisasi pengaruh narkoba, pengkarya menerapkan beberapa angle dan kamera movement pendukung. Film Deepa direalisasikan oleh pengkarya melalui imajinasi dan kreatifitas. Pengkarya selaku Direct of photography memiliki capaian untuk visualisasi pengaruh narkoba dengan penerapan subjective shot agar tersampaikan halusinasi dan suasana yang dirasakan oleh tokoh kepada penonton. Pengkarya berharap film fiksi Deepa yang pengkarya ciptakan dapat menjadi salah satu tontonan alternatif bagi teman-teman pengkarya film berikutnya yang menggunakan konsep subjective shot, agar mempermudah pengkarya lainnya menjadikan film ini menjadi salah satu tinjauan. Pengkarya juga berharap karya ini dapat menjadi tujuan pengkarya dalam penciptaan yang menyampaikan bahwa edukasi kepada penonton tentang bahaya dari pengaruh narkoba yang bisa menghancurkan masa depan dan kematian. Pengaplikasian konsep *subjective shot* untuk visualisasi pengaruh narkoba pada *scene 8,9,11*, dan *12* akhirnya pengkarya mampu menyelesaikan hasil karya film fiksi Deepa dengan landasan teori yang menjadi rujukan pengkarya dalam proses produksi.

DAFTAR PUSTAKA

Umbara, Diki. 2010. *How To Become A Cameraman*. Yogyakarta: Penerbit Interprebook
 Mascelli, V. Joseph 1998. *The Five C's Of Cinematography Camera Angles*. California: Cine Publications Hollywood
 Lutens, Elizabeth. 2004. *Kunci Sukses Menulis Skenario*: PT Grasindo
 Naratama, 2004. *Menjadi Sutradara Televisi*. Jakarta: Gramedia Widiasrana Indonesia

Krisnawati. 2022. *Seputar Narkotika*. Surabaya: CV. Media Edukasi Creative
https://en.wikipedia.org/wiki/Shaky_camera
<https://www.google.com/?hl=ID>