

2. STUDI LITERATUR

2.1. SUBTEKS

Sebuah film umumnya terdiri atas teks dan subteks. Teks adalah segala sesuatu yang tampak secara harfiah, sedangkan subteks adalah pesan tersirat yang kerap diwujudkan dalam bentuk simbol yang terasosiasi dengan makna tersebut (Seger, 2017). Seger kemudian juga menjelaskan bahwa interpretasi atas subteks tersebut tergantung pada latar belakang setiap individu, namun pembuat cerita harus mampu mengarahkan penonton pada satu kesepakatan yang sama (hlm. 29). Ketika sebuah film menambahkan subteks pada adegan-adegan tertentu, maka cerita yang disuguhkan kepada penonton akan tampak lebih dalam dan bermakna (hlm. 31). Lebih lanjut, Seger kerap mencontohkan bahwa dalam banyak film, subteks dapat bersifat visual dan terang-terangan, namun maknanya disembunyikan dalam simbolisme dan metafora.

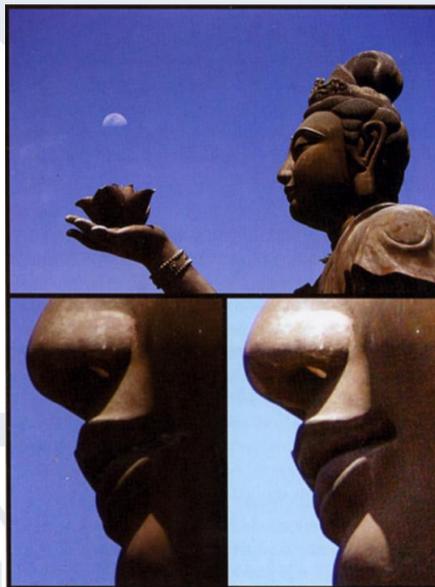


Gambar 2.1 Penggunaan Bentuk-Bentuk Terdistorsi pada *The Cabinet of Dr. Caligari* (1920)
(Sumber: Bordwell et al., 2020)

Salah satu contoh film yang mengandung subteks adalah *The Cabinet of Dr. Caligari* (1920). Bordwell, Thompson, & Smith (2020) menyebutkan bahwa film tersebut memanfaatkan bentuk-bentuk yang terdistorsi untuk melambangkan kondisi emosional karakter-karakternya (hlm. 466). Selain itu, kegilaan dari para karakter juga diwujudkan melalui komposisi dan *blocking* yang tampak seakan-akan menyatu dengan set; melambangkan bahwa karakter-karakter tersebut sama gilanya dengan latarnya (hlm. 467). Sabo (2016) menambahkan pula bahwa film tersebut sengaja memanfaatkan *style* yang ekspresif untuk memvisualkan betapa membingungkannya sudut pandang seseorang yang gila.

2.2. DIGITAL COMPOSITING

Salah satu tahapan yang perlu dilakukan oleh *filmmaker* setelah syuting adalah *editing*, yang di mana *digital compositing* termasuk ke dalamnya. Menurut (Brinkmann, 2008), *digital compositing* merupakan sebuah proses penciptaan produk dari pencampuran dua atau lebih gambar yang dibuat secara digital. Secara umum, produk-produk dari tahapan ini harus bersifat nyata dan dapat dipercaya, meskipun objek yang ditambahkan bersifat fiktif (hlm. 2). Salah satu elemen yang dapat menambah realisme adalah *grain*. Tipe *grain* yang disimulasikan pun tidak bisa sembarang, melainkan harus disamakan dengan stok film yang digunakan ketika proses syuting. Selain itu, seorang *compositor* harus dapat mensimulasikan pula relasi antara terang-gelap dan *grain* itu sendiri, di mana *grain* akan lebih terlihat pada area yang gelap, dibandingkan yang terang (hlm. 399). Oleh sebab itu, prinsip *believability* juga menjadi penting dalam *online editing*.

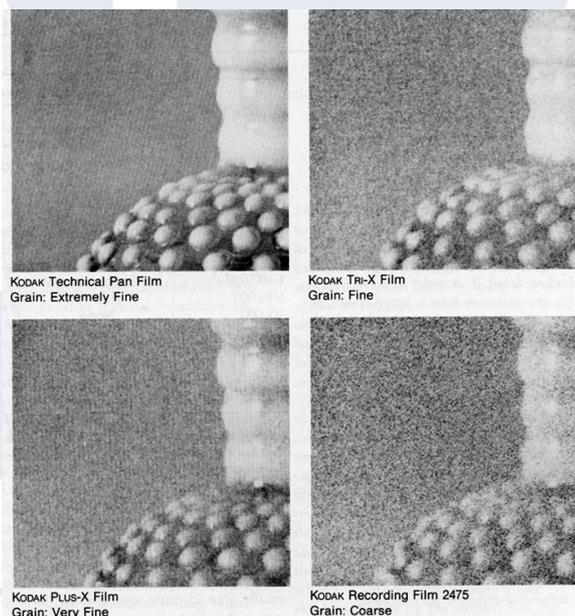


Gambar 2.2 Perbandingan *Grain* pada Bagian Terang dan Gelap
(Sumber: Brinkmann, 2008)

Meskipun begitu, Brinkmann juga berargumen bahwa terkadang realisme belum tentu menjadi pendekatan yang paling tepat. Pada saat-saat tertentu, seorang seniman diperbolehkan untuk bereksperimen dan menciptakan hasil visual yang tampak cocok dengan konsep film yang sedang dibuat. Mengutip dari Brinkmann, jika karya tersebut tampak benar, maka karya tersebut benar (hlm. 51).

2.3. GRAIN & GRANULARITY

Ketika seorang *filmmaker* membuat film, *grain* merupakan sesuatu yang tidak terpisahkan dari karyanya. Goldberg (2024) menyebutkan bahwa secara tradisional, *grain* muncul secara natural pada sebuah film seluloid yang di dalamnya terkandung kristal-kristal perak halida. Kristal-kristal tersebut memiliki ukuran yang berbeda-beda, di mana ukuran yang lebih besar memungkinkan film seluloid untuk menerima lebih banyak cahaya. Dengan kata lain, film seluloid dengan nilai ASA yang lebih tinggi akan menghasilkan gambar yang lebih terang, tetapi dengan kompensasi berupa *grain* yang lebih tampak pada gambar. Meskipun begitu, Goldberg juga menambahkan bahwa seorang *editor* mampu menambahkan *grain* secara digital pada tahapan *editing* melalui berbagai simulasi yang ditawarkan oleh perangkat lunak (*software*) yang digunakan.



Gambar 2.3.1 Perbandingan *Grain* Antar Stok Film Kodak
(Sumber: Vitale, 2006)

Akan tetapi, belum tentu semua film dengan nilai ASA yang sama akan menghasilkan *grain* yang sama (Kogge, 2022). Kogge menjelaskan bahwa *grain* merupakan sebuah fenomena visual yang dihasilkan oleh akumulasi partikel-partikel kecil dalam sebuah lapisan emulsi, yang wujudnya ditentukan oleh (1) perbesaran (*magnification*); (2) pembesaran (*enlargement*); (3) proses

development; dan (4) pemindaian (*scanning*). Oleh sebab itu, terdapat sebuah satuan yang mengukur tingkatan *grain* secara objektif, yang disebut *granularity*. Vitale (seperti yang dikutip dalam Kodak, 1999, hlm. 25) menyebutkan bahwa satuan ini mengukur variasi dari partikel perak-halida dalam luasan 48 μm (mikron) dengan rentang nilai 5-50. Variasi dalam sebuah area yang seragam disebut sebagai *noise*. Semakin kecil nilainya, maka semakin sedikit pula *noise* yang ada.

Film Name	RMS Granularity*	Resolution lp/mm @ 30%	Resolution ppi @ 30%
Kodak PORTRA 160NC	NA	73	3708
Kodak ULTRA 100UC	NA	60	3050
Kodak EDUPE	8.7	60	3050
Kodachrome 25	9	50	2540
Kodachrome 64	10	50	2540
Ektachrome 5071 (dup)	9	50	2540
Ektachrome 50	13	40	2030
Ektachrome 64	12	40	2030
Ektachrome 100	11	45	2290
Ektachrome 100GX	8	60	3050
Ektachrome 100plus EPP	11	45	2290
Ektachrome 160	13	35	1780
Fuji Velvia 50 RVP	8	80	4064
Fuji Velvia 100 RVP100F	8	80	3300
Fuji Provia 100F RPD	9	55	2800
Fuji Astra 100 RAP	10	45	2290
Fuji Astra 100F RAP100F	7	65	3300
Fujichrome EI 100	10	45	2290

Gambar 2.3.2 Tabel *Granularity* dari Berbagai Stok Film Seluloid #1 (Sumber: Vitale, 2006)

	RMS Granularity	Lines per mm, 1.6, 1K:1	Notes
Agfa APX 25	7	200	
APX 100	9	150	
APX 400	14	110	
Eastman 5231 PlusX	10	32/100	Movie film
Eastman 5222 XX	14	32/100	Movie film
Foma 100	13.5	110	
Foma 200	14	110	
Foma 400	17.5	90	
Fuji Acros 100*	7	60/200	
Fuji Neopan 400**	10	125	
Fuji Neopan 1600**	16	100	
Ilford FP4+ Movie	10		Movie film
Kodak TMX	8	63/200	
Kodak TMX T400CN	10		Discontinued. RMS not official.
Kodak TMY "2"	10	50/200	
Kodak TM 3200	18	125	
Kodak Tech Pan	8 (HC110) 5 with Technidol		
Panatomic-X Aero	9	125/400	Extended red sensitivity
Plus-X	10	50/125	
Tri-X	17	100	
Kodak C-41	"Extremely Fine" T-Grain	"High Sharpness"	

Gambar 2.3.3 Tabel *Granularity* dari Berbagai Stok Film Seluloid #2 (Sumber: Verizzo, 2008)

Salah satu film yang menggunakan *grain* sebagai pilihan artistik sekaligus pembuat subteks adalah *The Lighthouse* (2019) oleh Robert Eggers. Dalam sebuah wawancara yang dilakukan oleh *The Verge* (2019) dengan Eggers, disebutkan bahwa film *The Lighthouse* sengaja menggunakan film seluloid hitam-putih (Double-X) karena struktur *grain*-nya yang agresif. Hal ini terbukti dengan nilai *RMS Granularity* dari Double-X, yaitu 14, menurut Kodak (2022). Lebih lanjut, *grain* tersebut membantu Eggers menciptakan kesan kotor serta atmosfer yang menegangkan dari film, membuat penonton merasakan realisme dari cerita—seakan-akan ada di tempat yang sama dengan para karakter di film.



Gambar 2.3.4 *Grain* Kodak Double-X dalam Film *The Lighthouse* (2019)
(Sumber: A24, 2019)



Gambar 2.3.5 *Grain* Kodak Vision3 500T 5219 dalam *Series Euphoria Season 2* (2022)
(Sumber: HBO, 2022)

Euphoria Season 2 (2022) merupakan contoh lain yang memanfaatkan *grain* sebagai subteks. Marcell Rév, selaku DP dari *series* tersebut menyebutkan dalam sebuah wawancara dengan dari *The American Society of Cinematographers*

(ASC), bahwa penggunaan stok film seluloid Kodak Ektachrome 100D 5294 dan Kodak Vision3 500T 5219 merupakan hal yang disengaja. Rév menjelaskan bahwa *grain* yang dihasilkan mencerminkan perasaan nostalgia yang tidak sepenuhnya jelas, namun tetap ada di dalam benak. Hal ini kemudian menciptakan kesan kesendirian (*loneliness*) yang dirasakan oleh para karakter dalam *series* tersebut.

Akan tetapi, perlu diketahui bahwa *grain* dan *noise* bukan merupakan hal yang sama. Berbeda dengan *grain* yang muncul karena kristal-kristal perak halida yang terekspos cahaya, (Brown, 2022) menjelaskan bahwa *noise* adalah produk dari sinyal elektronik yang diamplifikasi ketika pengguna kamera menggunakan ISO yang tinggi. Brown menyebutkan bahwa setiap instrumen elektronik pasti menciptakan *noise*, terutama di daerah-daerah yang gelap karena gambar (yang direkam dalam bentuk sinyal) tidak dapat dibedakan dengan sinyal *noise* elektronik.

2.4. INSANITY & PTSD

Insanity atau kegilaan merupakan salah satu dampak dari *posttraumatic stress disorder* (PTSD). Menurut *American Psychiatric Association* (2022), pada umumnya, PTSD ditunjukkan dengan gejala-gejala seperti perasaan terasing (*estrangement*), ketidakmampuan dalam merasakan perasaan positif, perilaku *self-harm*, mudah marah, agresif, serta gangguan konsentrasi. Namun, pada kasus-kasus tertentu, pengidap PTSD dapat mengalami kecemasan yang berlebih (*anxiety*), menciptakan rasa takut dalam individu tersebut. APA juga menambahkan bahwa pengidap PTSD dapat merasa lingkungan sekitarnya berubah menjadi *unreal* dan *dreamlike*, yang pada akhirnya menciptakan gangguan hubungan antara dirinya dengan orang di sekelilingnya, termasuk rekan kerja (hlm. 272).

Salah satu hal yang kerap disandingkan antara *insanity* dan PTSD adalah gejala-gejala negatif yang dirasakan dan ditunjukkan oleh pengidapnya. APA menyebutkan bahwa individu pengidap PTSD sering memberikan penilaian yang buruk atas dirinya sendiri dan orang lain. Hal ini dapat menyebabkan pandangan yang berubah mengenai hal-hal di sekitar individu tersebut. APA mencontohkan apabila seseorang memandang dirinya sendiri rendah dan otoritas sebagai pihak yang tidak dapat dipercaya, maka individu tersebut berpotensi memandang orang

lain sebagai tidak dapat dipercaya pula. Selain itu, APA juga menambahkan bahwa perasaan seperti marah dan takut menjadi lebih terasa dan sulit dikontrol. Bahkan, individu dengan PTSD dapat melakukan kekerasan verbal dan/atau fisik ketika dihadapkan tanpa atau dengan stimulus tertentu.

APA menambahkan, beberapa hal yang menjadi faktor risiko terjadinya PTSD dalam seseorang antara lain kelas sosial ekonomi rendah, makian yang terjadi terus-menerus, kerugian finansial, kurangnya dukungan sosial, dan lainnya. Jika faktor-faktor tersebut tidak terselesaikan dengan baik, maka berpotensi memperparah kondisi pengidapnya. Lebih lanjut, APA memaparkan bahwa individu yang masuk dalam kategori dewasa memiliki prevalensi paling tinggi untuk mengidap PTSD, dibanding lansia atau anak-anak.



Gambar 2.4.1 Marie Colvin Kehilangan Mata Kirinya dalam Film *A Private War* (2018)
(Sumber: Aviron Pictures, 2018)

Salah satu film yang menggunakan premis “menjadi gila” adalah *A Private War* (2018) oleh Matthew Heineman. Septiana, I Wayan, & Koman (2022) menyebutkan bahwa karakter utama dalam film tersebut, Marie Colvin, menunjukkan karakteristik seseorang dengan PTSD, yang pada akhirnya membuatnya tampak gila. Terdapat 10 gestur dan 5 dialog yang ditemukan Septiana et al. yang mengindikasikan Marie sebagai pengidap PTSD. Beberapa di antaranya adalah kecemasan yang muncul ketika mendengar suara keras, kegelisahan selama berada dalam ruangan gelap, ketakutan akan musibah yang mungkin jatuh pada Marie, serta ucapan “*I hate being in a warzone*” oleh Marie. Meskipun begitu, Septiana et al. menerangkan bahwa tidak semua pengidap PTSD memiliki gejala yang sama persis dengan karakter Marie, sehingga Film *A Private War* tidak dapat semata-merta digunakan sebagai basis untuk menentukan apakah seseorang memiliki PTSD.



Gambar 2.4.2 Halusinasi Teddy Daniels dalam Film *Shutter Island* (2010)
(Sumber: Paramount Pictures, 2010)

Film lain dengan tema *insanity* dapat ditemukan pada *Shutter Island* (2010) yang disutradarai oleh Martin Scorsese. Fortuna & Rahayu (2023) menemukan beberapa gejala PTSD yang ditunjukkan oleh karakter Teddy Daniels. Gejala-gejalanya antara lain halusinasi dan terjadinya *flashback* ke masa-masa traumatis. Fortuna et al. juga menemukan setidaknya tiga hal yang membuat trauma karakter Teddy, yaitu penyesalan atas pembunuhan tentara-tentara Jerman, rasa bersalah karena tidak mengantarkan istrinya ke seorang psikolog, dan kematian anak-anaknya. Dalam usahanya untuk menghadapi trauma tersebut, Teddy melakukan penyangkalan (*denial*) atas hal-hal yang sebenarnya terjadi, pemindahan (*displacement*) rasa impuls & agresi dalam dirinya dengan aspirin, memproyeksikan (*projection*) perasaannya atas tindakan istrinya kepada dirinya yang sebenarnya, dan merepresi (*repression*) fakta-fakta di dunia nyata.

UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA