

Metode Penciptaannya yg akan penulis pakai disini adalah Kualitatif pengumpulan data, agar lebih jelas *Workflow* penulis dalam proses *Editing*.

1.1 RUMUSAN DAN FOKUS/BATASAN MASALAH

Bagaimana transisi *Flickering* dapat memperjelas batas realitas dan halusinasi, kalau pada karakter Adam mengalami halusinasi pada film *Shattered 2025*?

Penelitian ini akan difokuskan pada bentuk penerapan transisi *Flickering* secara spesifik yang berfungsi untuk memperjelas cerita kepada penonton, antara halusinasi dan realitas yang dialami oleh karakter utama yaitu Adam di adegan tertentu, di film *Shattered 2025*.

1.2 TUJUAN PENCIPTAAN

Tujuan Penciptaan ini untuk mengetahui bentuk penerapan transisi *Flickering* yang digunakan dalam film *Shattered* (2025), untuk menunjukkan antara halusinasi dan realitas yang dialami oleh karakter Adam kepada penonton.

2. LANDASAN PENCIPTAAN

Dalam studi ini, penulis menggunakan fungsi ekspresif transisi visual *Flickering* sebagai penjelas cerita didalam film *Shattered 2025*, serta untuk membedakan kepada penonton dari karakter Adam, antara realitas dan halusinasi yg ia alami, Gambar cepat dari adegan tersebut yg terlihat seperti kilatan cahaya putih.

2.1 FLICKERING EFFECT

Flickering Effect adalah sebagai fluktuasi suatu cahaya yang variasi warnanya membuat video sulit dilihat atau ditonton pada *frame rate* normal, karna sering

terjadi pada rekaman video *slow motion* , *time lapse*, atau dibawah pencahayaan tidak terkendali, (RE Vision Effects, 2019, hlm,1).

Flickering juga sangat sering dipakai sebagai elemen artistik atau teknis yang bisa mempengaruhi persepsi penonton. Fenomena ini juga dapat muncul dari interaksi antara *flicker* dan gerakan, yang menghasilkan tiga efek persepsi yang berbeda, seperti distorsi visual, ilusi gerak, dan peningkatan perhatian (Erlikhman, G., Gutentag, S., Blair, C. D., & Caplovitz, G. P, 2019, hlm 1). *Effect Flickering* dalam film juga dapat dianggap sebagai “bayangan yg bergetar” dari sinema, dimana suatu penemuan gambar yang bergerak pada akhir abad ke-19 melibatkan efek flicker untuk menciptakan ilusi kontinuitas (Erlikhman, G., Gutentag, S., Blair, C. D., & Caplovitz, G. P, 2019, hlm 2).

Selain itu, di dalam film *Flicker* khusus seperti yg menggunakan bergantian antara gambar dengan kontras yang tinggi dalam luminansi dan warna-warna yg dapat mempengaruhi persepsi waktu melalui ritme audiovisual (Erlikhman, G., Gutentag, S., Blair, C. D., & Caplovitz, G. P, 2019, hlm 2).

Flickering banyak sekali digunakan pada sutradara modern sebagai bahasa sinematik yang kuat. Contohnya pada film *Fractured* (2019) pada film tersebut efek *flickering* untuk menandai batas antara realitas dan delusi menurut DeLaPointe, A. (2022).

Teknik ini menciptakan efek “memori pecah” yang menunjukkan bagaimana ingatan pada karakter utama tercampur dengan halusinasi. Dalam film *Fractured* (2019), terdapat dimana ada adegan yang dilihat oleh karakter utama yaitu bernama Ray Monroe ia melihat dari sudut pandang dia adalah istri serta anaknya tetapi itu hanyalah halusinasi yang dirasakan oleh Ray Monroe sehingga menimbulkan adanya 2 *shot* yang dimana menunjukkan realitas dan halusinasi pada karakter Ray Monroe.



Gambar 2.1 *Fractured* (2019)

(Sumber: Netflix)

2.2 *EFFECT FLICKERING DALAM EDITING*

(Nichols & Lederman, 1980) Efek *flickering* dalam *editing* berhubungan langsung dengan fenomena visual yang muncul ketika cahaya disorotkan secara terputus-putus, sehingga menghasilkan kilatan atau kedipan dalam persepsi penonton. Dalam sinema, *flicker* bukan hanya masalah teknik tetapi *flicker* juga termasuk bagian dari mekanisme dari sebuah persepsi yang menentukan bagaimana gambar-gambar di sebuah film bisa diproses oleh mata dan otak.

(Nichols & Lederman, 1980) juga menjelaskan bahwa *flicker* adalah salah satu fenomena dasar yang muncul ketika frekuensi proyeksi terlalu rendah, biasanya pada rentang 16-24 fps di era awal sinema, sehingga disitulah penonton

dapat melihat kedipan yang mengganggu pada gambar bergerak (Nichols & Lederman, 1980, hlm 97).

Karena *flicker* dapat memaparkan sifat mekanisme proyeksi bahwa film adalah rangkaian *frame* statis, makna efek *flicker* ini dapat digunakan untuk menarik perhatian penonton pada konstruksi ilusi sinema itu sendiri (Nichols & Lederman, 1980, hlm. 100).

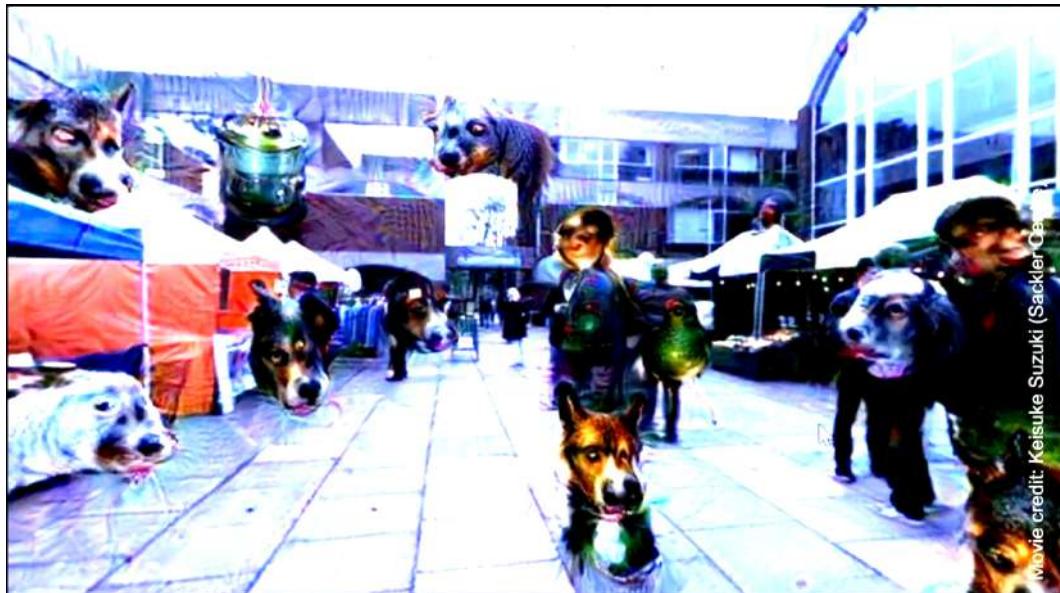
2.3 HALLUCINATION

Controlled Hallucination Theory, menurut neurosaintis Anil Seth, ia mengusulkan bahwa persepsi realitas manusia bukanlah representasi pasif dari dunia eksternal, tetapi melainkan dari sebuah “halusinasi terkendali” yang dibangun otak melalui prediksi aktif berdasarkan pengalaman sebelum-sebelumnya dan input sensorik (Seth, A. K. 2017, July).

Menurut (Seth, A. K. 2017, July), otak secara langsung memprediksi apa yang akan dirasakan, dan input sensorik berfungsi sebagai koreksi atau konfirmasi terhadap prediksi tersebut, dapat menciptakan pengalaman secara sadar yang koheren.

Teori ini menyatakan bahwa setiap orang pasti atau pernah “berhalusinasi” sepanjang waktu, tetapi halusinasi tersebut bisa “terkendali” oleh informasi dari sensor tubuh untuk menjaga konsistensi dengan dunia nyata yang akan kita bagikan bersama (Seth, A. K. 2017, July).

Anil Seth juga menjelaskan bahwa ketika kita sepakat mengenai halusinasi yang kita alami bersama, maka hal itu disebut sebagai “realitas”. Hal ini didukung oleh eksperimen ilmu neurosains yang menunjukkan bagaimana otak menggunakan proses prediktif untuk kita meminimalkan kesalahan dalam memahami dunia sekitar (Seth, A. K. 2017, July).



Gambar 2.2 *Hallucination*

(Sumber : Youtube TED “Your Brain Hallucinates Your Conscious Reality”)

2.4 COGNITIVE DISSONANCE DALAM JUKSTAPOSISI EDITING

Cognitive Dissonance Theory, menurut (Harmon-Jones, E., & Harmon-Jones, C. 2008) adalah sebuah teori dalam psikologi yang berfokus pada ketidaknyamanan yang muncul ketika individu memiliki dua kognisi atau realitas yang bertentangan, serta menunjukkan juga bagaimana otak manusia secara natural/alami termotivasi untuk mengurangi konflik tersebut melalui sikap atau rasionalisasi.

(Harmon-Jones, E., & Harmon-Jones, C. 2008) juga menjelaskan bahwa sejarah teori ini telah ada sejak zaman Festiger, dari berbagai paradigma eksperimen klasik yang digunakan untuk mengujinya, serta juga dipakai sebagai perkembangan model modern, terutama pada pendekatan model berbasis tindakan dari Harmon Jones yang mengatakan bahwa disonansi bisa muncul dikarenakan adanya konflik dalam pikiran yang dapat mengganggu efektivitas tindakan dan pengambilan keputusan.